# アキハバLOVE

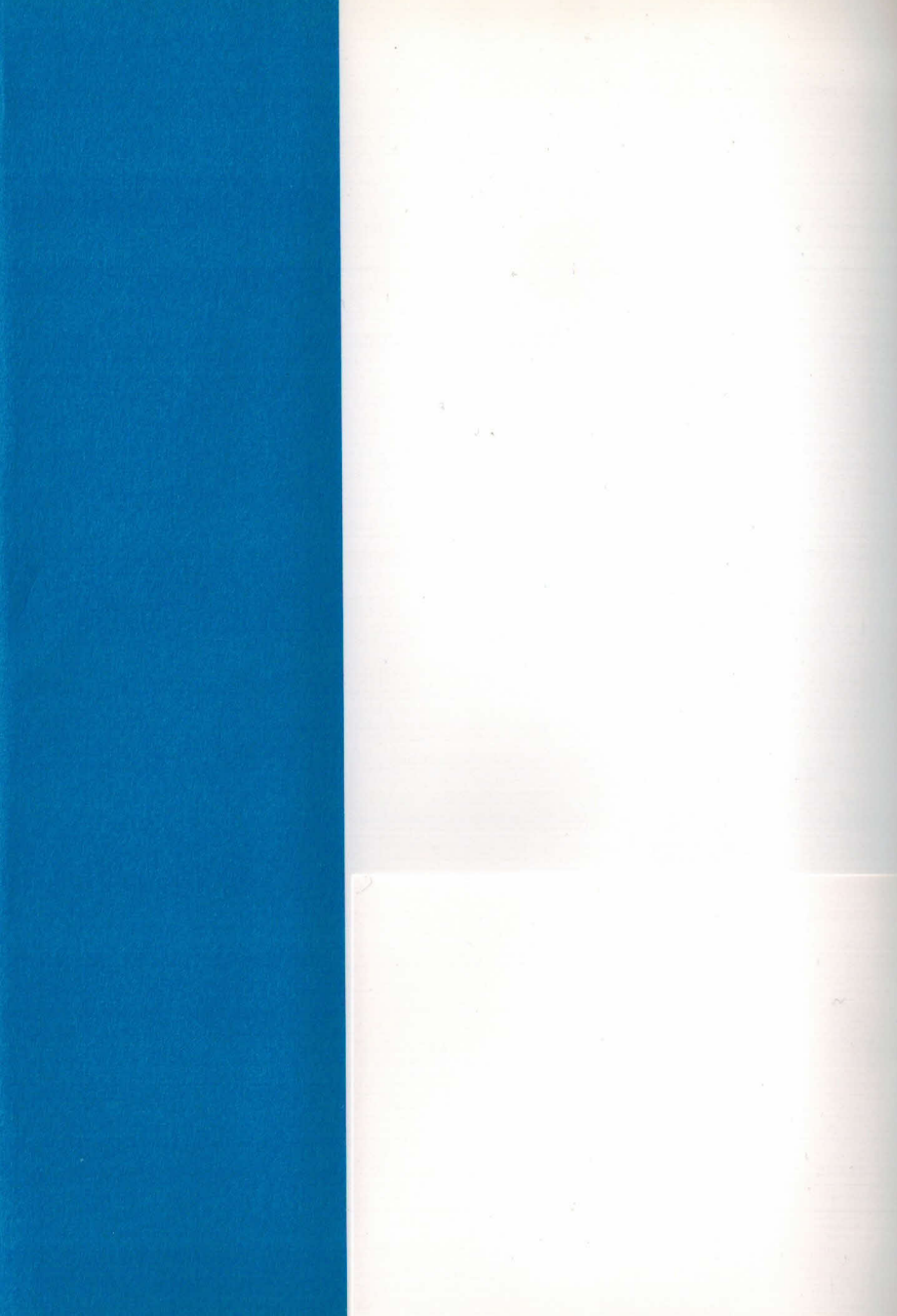
桃井はるこ

～秋葉原と一緒に大人になった～

「ダメおたく少女」はいかにして自らの居場所を見つけ、
アーティストへと羽ばたいたか。
通じ、信じあうことへの祈りを込めて
すべての若者に捧げる魂のバイブル!

モモーイ初の単行本!

アキバ発。
夢を実現した少女が居た。

扶桑社
定価1575円
本体1500円

# アキハバLOVE

桃井はるこ

〜秋葉原と一緒に
大人になった〜

アキハバ
LOVE

アキハバ
LOVE

アキハバ
LOVE
CYBER OZ NET

アキハバ
LOVE

桃井はるこ

# アキハバLOVE

～秋葉原と一緒に大人になった～

# アキハバLOVE
## ～秋葉原と一緒に大人になった～

目次

III



IV

カバー写真／小池　徹
口絵写真／ブルース・オズボーン（2～3頁）
戸澤裕司（4～5頁）
装幀／神崎夢現
本文DTP／神崎夢現　＋小石和男[amaty inc.]

# わたしのゆめ

ももい　はるこ

わたしは、うちゅうじんが本とうにいるとしんじています。そこでわたしは、「うちゅうひこうしになりたいです。」とおもいます。ＵＦＯがみつかったらうちゅうじんに日本ごをおしえてペットにしたいです。ロケットのそうじゅうは、むずかしいとおもうけど、うちゅうひこうしになりたいです。

うちゅうがどんなところか見て、ハンドルをもって、火せい水せい木せいなどほしを見ながらいくのです。もし本とうにうちゅうひこうしになれたならゆめを本とうにしたいです。うちゅう人がどんなものなのかはしらないけれど、うちゅう人にあってみたいです。



（小学一年生 文集より）

# まえがき

「一人じゃない」という言葉を最近よく聞く。励ましの言葉のようであるが、わたしはあまり好きではない。「一人じゃない」と言われると、疑念が湧いて止まらないのだ。そして、この言葉を口にする人は相手を励まして明るい気持ちになってほしいと思っているのだろうから、それをそのまま受け取れない自分のことをちょっと残念に思うのだ。

わたしが励ましてもらうとするなら「一人じゃない」ではなくて「君は一人だ」と言われたい。誰もがみんな、ものすごい確率をくぐりぬけ、生まれ、そして今この瞬間まであらゆる困難を乗り越え生きて来ることができた、世界にたった一人だ。代わりはいない。だから、自分自身を大事にしたほうがいいとわたしは思っている。

誰かと心から一体感を感じられた時には、一人同士だからこそ、今、同じでうれしいと思う。

るのだ。

話をすればズレを楽しめる。全ての大事なことは、そういうことから始まっているような気がす

ライブの時、曲間に話をしたり叫んだりすると、もどかしく思うことがある。英語でならお客さんが一人でも何人でも「ＹＯＵ」と言えるが、日本語では「あなた」が二人以上なら「みんな」になってしまう。

この本には、わたし自身が今、考えていること、三十年弱という短い時間だが生きて来た中で文章にしておきたいことを記したいと思う。ちょっと怖いけど誤解や曲解を恐れずに思いっきりいくぞ。そして、それがたった一人のあなたに届いて、何かを感じてもらえたら嬉しいです。

# アキハバ LOVE
～秋葉原と一緒に大人になった～

## 第一章

想い出と、思うこと

# アレルギー

去年も、食物アレルギーの検査をした。病院に行って、チェックシートの調べたい食べ物の名前に印をつけ、採血をしてもらい少し待つと結果が出る。
「〝ムラサキ貝〟なんて誰が食べるんだ？　おいしいのだろうか」
等と思いつつ、魚介類、鶏卵の白身と黄身など、心当たりを上げると、けっこうな数になってしまった。結果、前回と変わらず、やはり全部陽性だった。
「食べたくない」のではない。「食べると危険だし、周囲の人にも迷惑がかかる」のだ。この事実は、わたしの人生にものすごく大きな影を落としている。今は小学生の約半分が食物アレルギーを持っているというデータもあるくらいだが、わたしが子供の頃にはまだ珍しく、なかなか理解が得られなかった。ただでさえ今よりも「食べ物を残すのは悪」という思想が幅を利かせていた時代である。身体の大きさや体質によって、食べる量が変わるのは仕方のないことだとわたしは思うのだが。

給食の時間に「よく噛めば大丈夫だ」と言って、先生に無理やり玉子スープを口に運ばれたこともあった。断れずに食べたが、やはり気分が悪くなってしまった。しかしわたしはそこで「具合が悪い」と素直に言えないのだ。昼休み、トイレに消えてこらえたこともあった。みんなが食べているものを、自分だけ食べられないなんてかっこ悪すぎる。知られたら絶対いじめられる。なるべく弱点を隠したかった。臨海学校の最後の晩には、必ずお刺身が出る。そこでも、歓喜に沸く友人達にわたしはただ笑った振りをするだけだった。

「食べられないの」と言うと、必ず「何で？」と返される。そこで「アレルギーだから」と返答するのが嫌で仕方がなかった。そもそも、「アレルギー」という名前が悪すぎる。「荒れる、ギー!!」という気持ち悪い語感は、自分がいけないものを食べてしまった時、体じゅうが腫れ上がり「超人ハルク」のように怪物に「変身」してしまう姿を思い起こさせる。もっとかわいい語感だったらいいのにと思ったが、新しいネーミングは思い当たらなかった。そんな時、わたしは自分の頭の中で、ある設定を作って、現実から逃れることにしていた。

わたしが、おなかに居る時。母は寺泊（てらどまり）の砂浜で、宇宙人にアブダクテッド（誘拐）されてしまったのだ。グレイの肌をした宇宙人は、人間の妊娠状態を観察するため、母を別の星に連れていき、数ヶ月過ごさせた。臨月を迎える頃、地球の虎ノ門へと返してくれたのだが、わたしは重要

な器官が発達する大切な時期を別の星で過ごしてしまったため、その星にはない形状のタンパク質を持った地球上の生命体に対して、異常に反応してしまうのだ。あの星には、海がなかった。だから、海の生物を食べられないのは仕方がない。

しかし、こんな話を他人にしたところで、かえってキモがられるだけだということもわかるので、黙っておいた。

他の人と同じものが食べられないということは、とくに女性、もとい女の子にとってはとてもつらいことだと思う。おしゃれな女の子は、原宿に行ったら、カスタードクリームたっぷりのクレープを食べながら歩くものだ。キュートなアイドルは「好きな食べ物……ショートケーキです」と答える。女の子にとって、食はファッションなのである。しかし、女の子らしい甘くてふわふわした可愛らしい食べ物の大概を、わたしは避けなければならない。父の仕事の相手が気を使ってわたしにお土産を買ってきてくれても、男の子が「食後のケーキは?」と薦めてくれても、おいしそうに食べる顔を見せることはできない。放課後、カフェに寄っても、食べられるものがなくわたしはコーヒーだけ、なんてこともざらだった。わたしも一度でいいからこんな会話をしてみたい。

「ねえ、今ケーキバイキングやってるのよ。行かない?」

「え〜、でも太っちゃうし〜」
その割に、わたしはずっとやせている方ではなかったのも腑に落ちないところだ。
聞くところによると、ケーキはかわいいだけでなく、ものすごくおいしいものらしい。デパ地下、パティシエ……わたしには別世界の話だ。他のすべての女の子を悩ます快楽をわたしは知らないのだ。他のかわいい女の子達と一緒にそれを共感できないというのは、何とも損した気分である。
食べたいけど、食べられない。そのようなこともあって、わたしはずっと、自分の身体に対して違和感を持っていた。
「〝健全な精神は健全な肉体に宿る〟というけど、果たしてそうなのか？　自分の意思でアレルギーをコントロールできるはずもない。わたしはじゃあ、健全な精神を手にいれられないってこと!?」
「アレルギー」という暴走因子が身体に宿っているという怖さや、自分の精神と身体が乖離しているという感覚が、わたしが無機質なコンピュータの世界、自分の肉体を離れ、内面だけで楽しめるネットワークに憧れた理由なのかもしれない。そして、この体質が「普通の女の子になれそうもない」と自分に見切りをつけた最大の要因だ。
二十七歳の冬の日。携帯に一通のメールが届いた。

「おつかれさま。今日、忙しい？」
ラムちゃんからだった。彼はミュージシャンで、わたしと偶然共通の友達も多く、いつもお互いの作品を聴かせあったり、アドバイスしあったりしている仲だった。
その日は、午後から事務所で衣装合わせをする予定があった。恵比寿の駅を降りて随分歩き、住宅街のマンションの一室にある事務所に向かう。ドアを開けて中に入ると、ラムちゃんと友達のジークちゃんがすでに遊びに来ていた。
「おお、おじゃましてます」
そう笑顔で言った彼らの前に出してあったテーブルには、ぷるぷるのケーキが置いてあった。
そういえば、わたしの誕生日は一昨日だったのだ。
（ああ、お祝いしてくれるんだ!! でも、わたし、食べられないって言わないと……）
祝ってくれる気持ちが嬉しい分、この高そうなケーキをわたしが食べられないということはとても言いづらい。わたしはそれを告げる準備をするように、「わあ、ケーキ、ありがとう」と少し大げさに喜んでみせた。綺麗に形作られているクリームチーズケーキ。上には「桃井さんおたんじょうびおめでとう」と書かれたチョコレートが置いてある。わたしは少しせつないような気持ちになった。そして、わざと冗談ぽく、言った。

「おいしそうだねー。でも、わたしが食べられるのって、このプレートだけかな。わはは……」
心苦しい。わたしは、自虐的に笑う。
すると、ラムちゃんはにっこり笑ってこう言った。
「これ、卵入ってないんだよ。卵なしケーキなの」
それを聞いて、動きが止まった。そういえば以前、友達同士で集まった時、彼が作った厚焼き玉子やお土産のお菓子をわたしだけが食べられなかったことがあったのだった。わたしは、無理な笑顔をやめた。
「覚えててくれたの……」
なんともいえない気持ちになった。涙が出そうだった。
「さ、さっさと済ませて食べようぜ」
ジークちゃんが、部屋の明かりを消した。七本のローソクに百円ライターで火を灯す。わたしは、思い切り息を吸い込み、願い事をし、吹き消した。
「この気持ちを、ずっと忘れないでいられますように」
はじめて食べたチーズケーキは、とてもとても、おいしかった。

# 音楽教室

母が嫁入りの時、新潟の実家からわざわざ持ってきたというアップライトピアノは、わたしのいちばん最初のおもちゃだった。小さなわたしには象牙(ぞうげ)の鍵盤は大きく重かったが、物心つく前から触れていたせいで、いつも器用に弾いてみせた。習いに行ってはいなかったが、テレビで流れているアニメの曲「ハロー!サンディベル」や「ドラえもん」や、幼稚園で習った「思い出のアルバム」などの曲を伴奏付で弾いて、一緒に歌ったりしていた。

まだ寒い日も多い季節だったが、その日は、とても天気が良かった。おかっぱ頭のわたしは赤いワンピースにグレーのダッフルコートを着せてもらい、玄関に座った。わたしはよく、靴の左右を間違えた。子供の頃はなぜだか左足に右足の靴を履き、立ち上がってからその違和感で気づくことがよくあった。それを見かねた母はちゃんと履き直させてくれようとするのだが、わたしは「いい、いい!!」と叫び、自分で履き直したのだった。

向かう先は駅前の音楽教室だ。雑居ビルのグレーの暗い階段を三階へと上る。鉄にすりガラス

の付いたドアには音符のマークが踊るロゴが書いてあった。その重いドアを母が開けた。すぐに受付があった。

「あの、見学を申し込んだ桃井と申しますが」

明るい感じの女性に促され、奥の教室へと通される。子供の頃の記憶なのでスケールが曖昧ではあるが、教室は十五畳ほどもあったろうか、けっこうな広さだった。大きな窓のすぐそばに、大きく屋根を開いたグランドピアノが一台。その反対側の壁際には、数脚の椅子が並んでいる。そこにはすでに、わたしたちと同じ見学であろう、男の子を連れたお母さんが一組。すこしお出かけ風の白いシャツに、紺色の短パンをはいた男の子は大人しく座っていた。母は方々に軽く会釈をし、わたしの手を引いて椅子に座らせた。

教室の生徒は五人ほど。わたしと同じくらいの年の男の子や女の子がピアノを囲むように居る。わたしはそれを退屈して見ていた。先生は化繊のポロシャツに膝下のタイトスカートを着た小太りな中年の女性だった。授業の冒頭、先生が「今日は、見学のお友達が来ていまーす」とわたしたちのことを紹介する。なぜだかわたしは「わざわざ言わなくてもいいのに」という気分になった。子供向けの妙に明るいテンションの中、授業は始まった。

最初は、いわゆる「ソルフェージュ」というのだろうか、ピアノの音に合わせてその音の名前

を歌詞にして歌を歌っていた。「ドレミファソファミレド～」。わたしは椅子に座り、足をプラプラさせてそれを見ていた。その後、先生がピアノを単音で弾き、その音の名前を答えるというゲームになった。実はわたしは、これが大の得意だったのだ。家でも、ピアノに背を向けて立ち母にピアノを弾いてもらい、その音を当てる遊びをしたが、百発百中だった。しかし、そんな技能を披露する場は普段ないし、それが特別すごいことだとも思っていなかった。でも、ここでは音がわかるとどうやらほめてもらえるらしい。

「ポーン」

とピアノの音が鳴ると、奥にいる子供から、順番に一人ずつ音の名前を答えていく。わたしは心の中で答え合わせをしていた。

「ポーン」

三人目の子供は黙って、もじもじしている。

「ええと、ええと……」

もういちど、

「ポーン」

ピアノの音が鳴る。

わたしは椅子に座ったまま、とっさに言った。
「ファだよ」
子供達も先生も、一斉にこちらを見た。見学のわたしが言葉を発するなんて思っていなかったのだ。わたしはもう一度にっこり笑って、言った。
「ファだよ」
わたしは、他の子がわからないことを教えてあげたので、ほめてもらえるかと得意になっていたのだが、何か空気がおかしい。母は黙っていた。
数秒の沈黙の後、先生が、
「そうね、ファね。正解よ」
と、ひきつったような笑顔で答えた。その後何事も無かったかのように視線を鍵盤に落とし、少し事務的な感じで、次の子供のために弾いた。
「ポーン」
また、しばらくの静寂。
「ちょっと難しいかな」
先生がもういちど同じ音を弾く。

「ポーン」

答えようとはしない。

「シのフラット……」

わたしはその場でぽつりと答えた。

隣の男の子もわたしの方を見ているのがわかった。

「正解です」

先生はロボットのような声でそう言った。

調音の後は、楽器でリズムを取りながら歌を歌う授業のようだ。生徒全員にすずやカスタネットが配られる。わたしはそれを物欲しそうに眺めていた。

（先生はほかの子には優しい。だのにどうしてわたしには少し冷たいんだろ。さっきだって、ちゃんと答えたのに……）

わたしは「見学」の意味を理解していなかったのだ。

やがて、聴いたこともないような楽しげな伴奏が奏でられた。先生と生徒達は一緒に歌い、楽器を鳴らした。みんな、とってもごきげんだ。わたしは、仲間はずれのような気持ちになった。

知らない歌だったが、わかりやすい曲だったので数回聴けば覚える。三回目、同じ歌を歌う頃に

は、わたしも一緒に歌えるようになっていた。
「ねこさんはにゃあにゃあ、いぬさんはわんわん」
そんな歌詞だった。わたしは、子供達と一緒に歌いながら、椅子の存在を忘れて、その場で手や足を動かし、ダンスしていた。だんだん楽しくなってきた。横目で母の顔を見ると、笑顔だった。
一曲、歌が終わった。その瞬間、先生が突然立ち上がった。そして、母に向かってこう言った。
「みなさんの迷惑です。お引取りください」
意味がわからなかった。わたしと母は、顔を見合わせた。
母は、もういちど、先生の方を見た。少しだけ、にらみ合いになった。
「はい。結構です」
母は静かにそう言うと、わたしの手を引き、ドアへ向かった。受付の女性はもういなかった。
薄暗い階段を下る。少し早足なので、わたしの両足は浮きそうになる。母を見上げる。
「なによ、子供が興味を持って一緒にやりたがっているのにね」
母は、とても怒っているようだった。その理由が、わたしにはよくわからなかった。ただポカーンとしたまま、大きな母に手を握られ、表に出た。
外はとても明るかった。

# ブラッククリスマス

　小学五年の冬。今日は終業式だった。学校の荷物を家に持って帰らないといけないので、右手に持っているサブバッグは道具箱やら裁縫箱やらでいっぱいである。教科書とノートがぎっしり入ったランドセルが重い。横のフックに掛けた体操着のきんちゃくが歩くたびにボンボン身体に当たる。つらい。わたしはよろよろするのをこらえながら、家までの最終コーナーを曲がった。と、小路の少し先に黒い猫が歩いているのを見つけた。
「黒猫が前を横切ると縁起が悪い」とよく言う。わたしは、普段から自分があまり縁起のいい方ではないと思っていたので、そういう迷信めいたものを信じていた。いまいましい悪魔の子を追い払うが如く、十メートルほど先の黒猫に向かって「前を横切るんじゃないぞ」と威圧するつもりでにらみつけたが、黒猫は首をキョロキョロ動かし、知らん振りだ。
　わたしの家の周りには猫が多かった。この猫たちの中の一匹を、わたしは強烈に恨んでいた。小学二年生の頃。夕方、母と一緒に行った夕飯の買い物から帰ると、庭の柿の木の枝に掛けてい

た鳥かごが落ちていた。悪い予感がした。近寄ると、羽が散乱している。鳥かごは開けられ、血まみれになった二羽が横たわっていたのである。そのそばには一匹の猫がいた。白地にぶち模様、目は黒と水色のオッドアイ。犯猫はわたしたちに気づいて振り返り、ささっと塀を伝って逃げた。わたしは、飼っていたジュウシマツのつがい「ポジ」と「ネガ」を殺されてしまったのだ。直後には何が起きたのかよくわからなかったが、数分経って物事をのみこむことができると、一気に涙があふれてきた。母にしがみついてわんわん泣いた。それからというもの、動物を飼うことが苦手になってしまったし、猫も嫌いになってしまった。だから、猫である上に縁起が悪いといわれている黒猫はわたしにとって敵なのだ。

猫は結構、人間の前を横切るものである。そこでわたしはどうしたらいいかを考えた。黒猫を発見した時点で来た道を引き返し、別のルートから目的地に向かうのはどうか。しかしこれでは、なんだか負けた気がする。なんで一匹の猫ごときのためにわざわざ自分が遠回りせにゃならんのだ。わたしは猫を怖がっているわけではなく、単に忌み嫌っているだけなのだぞ。そこで、いい方法を思いついた。黒猫が横切る前に、自分が黒猫の前を横切ってやればいいのだ。

わたしは立ち止まった。背中と両手の荷物が重いが、一瞬だけ「これは軽い、空気のように軽いぞ」と自分に暗示をかける。息を吸い込むと、一気に走り出した。制服の紺色の帽子が浮いて飛び、

ゴムひもであごのところに止まった。そして、そのまま黒猫の前を駆け抜けた！　やった!!　黒猫の前を横切ってやったぞ!!!

「ただいまー」

わたしは息を切らして叫んだ。母の声が聞こえる前に、わたしは玄関先で自分が身体に装備していたすべてのおもりを外した。手提げバッグを置き、帽子を脱ぎ、ランドセルはコートを脱ぐのと一緒に下ろしてしまう。革の硬い靴を脱ぎ、家に上がった。制服の上着もジャンパースカートも全部廊下で脱いでしまった。ようやく家に帰ってきたという軽やかな気分になった。母が奥から出てきた。わたしはブラウスに紺パンという姿だ。

「おかえり……あら、はるこさん、また脱ぎ散らかして。ちゃんと自分でハンガーに掛けなさいよ!!」

わたしの母は、わたしがすごく小さい頃から、わたしのことを「はるこさん」と呼ぶ。そんなにおかしなことではないと思うのだが、友達の母親に、

「うちの子もね、はるこちゃんみたいにさん付けで呼んでってきかないのよ」

などと言われることがあった。そんなに珍しいことなのかと思い、

「どうしてさん付けで呼ぶの」

と聞くと、別に意識していたわけではなく、いつからか、ただ自然にそう呼ぶようになっただけなんだそうだ。

小学五年生の冬ともなると、進学校といわれるうちの学校は受験ムード一色だった。実力テスト、冬期講習、模擬試験。が、わたしは正直言ってどうでもいいと思っていた。教室では、様々な噂が飛び交っている。成績がどーたらこーたら。あの子がどの塾でトップのクラスに受かってどーたらこーたら。わたしもクラスの一員であるのに、まったく別世界のことのようにクラスメイト達の話を聞いていた。そんな殺伐（さつばつ）とした受験期の束の間の休息にか、明日には珍しく友達同士で学校の外で遊ぶ約束をした。クリスマス会をするのだ。場所は、なぜか、わたしの家（友達には、お兄さんは高校受験、妹は中学受験などというダブルな家庭もあったから、うるさくしてはいけないのだそうで、弟しかいない我が家が選ばれた）。千円以内でプレゼントを持ち寄って、交換会をし、一緒に遊んだりお菓子を食べようということになった。参加者はわたしを入れて四人。わたしは、少しこたつで休んだ後、着替えて、プレゼントを買いに母と一緒に駅前へ出かけた。

こういう時のプレゼントのセレクトにはセンスが問われる。クリスマス会では歌を歌いながらプレゼントを回すので、誰に当たるかわからない。それに、予算が千円以内となると、子供の世界であっても品物が結構限定されるものだ。わたしは、母とファンシーショップや文房具屋を何

軒もまわり、あれやこれやと見たが、どうもピンとこない。結局、いつものおもちゃ屋に向かったのだった。子供の頃からずっと、おもちゃを買うならここと決めているお店だ。そのお店は品揃えや仕入れのセンスがとても良く、子供の間の流行に敏感だった。たまに新宿のデパートのおもちゃ売り場に連れて行ってもらっても「あそこには負けるな」と子供ながら思ったほどである。

まず、女児向け玩具のコーナーを見て回った。シルバニアファミリーなら予算内だ。しかし、一体だけあっても面白くなさそうだし、当たった人がウサギ好きか、犬好きか、わからない。そう考えると、誰にでも喜ばれるものというのはとても難しかった。

わたしは広い店内をウロウロし、うんうん唸(うな)っていた。すると、いきなり、目の前にすばらしいものを発見した！

「ねえねえ、わたし、これほしい！」

わたしは、思わず母の方へ駆け寄り、ねだった。母は優しく言った。

「うふふ、はるこさん、お友達のプレゼントを買いに来たんでしょ？」

そうだった。でも、わたしはこれがものすごく欲しい。そういえば、お歳暮のCMかなんかで聞いたことがある。

「自分が欲しいものを贈るのが、喜ばれる秘訣」

だって。これだ。これなら絶対喜んでもらえる。人とかぶることもないだろう。喜ぶ顔が目に浮かぶようだ。わたしは、その箱を手に取り、レジに向かった。自分が欲しい気持ちをぐっとこらえ、

「プレゼント用にしてください」

と言った。店員さんは、慣れた手つきでクリスマスらしく可愛らしい淡い緑とピンクのリースの模様の包み紙で包んでくれた。リボンの色は、赤にしてもらった。わたしは、いいプレゼントが見つかって、ほっとした。そしてワクワクした。明日が楽しみだ。母も嬉しそうに、お財布からお金を出してくれた。

「ありがとう。すっごくいいものが見つかってよかった!」

母に手を握られ、家路についた。

次の日。クリスマスパーティの日だ。わたしは朝早く起きて、会場となるお部屋の飾りつけをした。歌が歌えるように、ピアノがある洋間だ。いつもは大切にしている金や銀の折り紙も今日は惜しみなく輪っかにして、鴨居につるす。クリスマスパーティらしく、長い机も出して、テーブルクロスもかけた。そろそろ、時間だ。うちの近所のバス停まで友達を迎えに行く。

「いらっしゃ～い。散らかってますけど」

いつもよりちょっと高い、母のよそ行き声。
「おじゃまします」
友達三人は、明るく挨拶をし、家に上がる時には、女の子らしく玄関で靴を揃えた。
机の上には、チョコやらクッキーやら、お菓子を沢山置いた。わたしは卵アレルギーなので食べられないが、クリスマスケーキもちゃんとある。缶入りのオレンジジュースも、人数分用意した。
「好きなところに座ってね」
りんごやみかんを盛り付けたバスケットも置いてある。四人で囲むにはなかなか贅沢(ぜいたく)なテーブルだ。横には、小さいながらクリスマスツリーも光っていた。
「はあ。もう冬休みになったね。早いね」
「そうだね。この間のおたのしみ会、面白かったね」
などと、話に花が咲く。そんなこんなで、結構時間が経ったのではないか。母が、ケーキを食べるための可愛らしいお皿とフォーク、ナイフを持ってきた。お客様用のエレガントな柄(がら)が入ったものだ。
「じゃ、みんな、ケーキを切りましょうね」
白い土台にピンクのバラの花のような生クリームが飾られている、まあるい上品なケーキだ。

ケーキは母が買いに行ってくれた。
「中は、缶詰じゃなくてちゃんと生のイチゴのにしたのよ」
よくわからない説明をする。そうか。缶詰のものと生のものがあるのか。わたしは初めて知った。各人の前にケーキが配られる。わたしは食べられない。が、別にそんなこといつものことなので、どうでもよかった。母にも、事前に、
「今日は代わりのお菓子はいらないからね」
と言ってあった。
「かんぱーい!!」
わたしたちは、まるで大人みたいにグラスを高く上げる。そして、
「いただきまーす」
と元気よく言った。食器の音。わたしは、両手で持ったコップの中のバヤリースを少しずつ飲みながら、ただ黙ってみんながケーキを食べる姿を観察していた。自分の家で、友達が楽しそうにケーキを食べてくれるのが嬉しかった。
「おいしい」
笑顔がこぼれた。わたしたちは、仲良く微笑みあった。楽しいひとときだ。

さあ、パーティのメインイベント、プレゼント交換会である。みんな、自分が持ってきたプレゼントを取り出した。大小さまざまな包みが並ぶ。どれもみんな綺麗な包装紙で覆われていて、中身はわからない。

「わー、わくわくするね」

「じゃ、はじめよう！」

わたしたちは、歌いだした。

「♪ジングルベール、ジングルベール、すずがーなるー」

そのリズムに合わせて、自分の右側の人にプレゼントを回していく。

「♪今日は楽しいクリスマスー」

次から次へと渡されては、手を離れていくプレゼント、自分には一体誰からの何が当たるんだろうか。そして、わたしが選んだプレゼントは、誰がもらってくれるんだろう。わたしはドキドキしながら自分とみんなの手元を見つめていた。そんなことを考えているうちに、ついに歌が終わった。

「はい、おわりー!!」

みんな、期待でいっぱいの笑顔である。

「じゃ、今日ははるこちゃんの家でやってるから、はるこちゃんのから開けて」

なんとなくいつもリーダー的な存在であるエリちゃんがわたしに言った。
「うん」
わたしは、みんなの視線を一身に浴びながら、包みを開いた。歓声が上がった。
「かわいい～!!」
見ると、キキララの小物入れだった。ピンク色のプラスティック製。半透明でラメが入っていてキラキラ光る。ふたを開けると、中には小さな仕切りがあって、ヘアピンなどを入れられるようになっていた。
「わぁ、すごく素敵なもの、ありがとう。これは、だれの？」
「はいっ」
ミカちゃんが手をあげた。
「すごく気に入ったよ。大事にするね。ありがとう」
パチパチパチパチ。どこからともなく小さな拍手が起こる。
「さあ、次は誰にする？　ミカちゃん、どうぞ」
わたしは、わたしの隣に座っているミカちゃんに開けるようすすめた。
「うん、じゃあ、開けるね」

ミカちゃんが包みを開いた。また、歓声が起こる。
「すごい、色々入ってる」
そこには、ボードビルデュオのメモ帳と、シャーペン、ボールペン、消しゴムが入っていた。
タータンチェックの柄がおしゃれな感じだ。
「わぁ、わたしボードビルデュオ大好きなんだ」
「ミカちゃんが使ってるバッグも、ボードビルデュオだもんね」
「よかったー。誰が選んでくれたの？」
「わたしよ」
いちばん大人っぽい、セリちゃんだった。
「ありがとう〜」
パチパチパチ。
「よし、じゃあ残るはふたつね」
「セリちゃんのは何？」
「ええーっとー……うふふ」
セリちゃんは下を向いてかかった長い髪を一度後ろにやってから、包みを開けた。

「かわいい～」
また、みんなの笑い声が漏れる。
「それは、わたしのよ」
エリちゃんが言った。平たいストローバスケットの中に綺麗な色の紙が敷き詰められ、カラフルなキャンディーやマシュマロと一緒にキティちゃんのハンカチ二枚が入っている。
「キティちゃんかわいい。お菓子もいっぱい。ありがとう!!」
パチパチパチ。さあ、最後のひとつだ。
「じゃあ、ラストを飾るのは、エリちゃんのね」
「それは、わたしのプレゼントだよ」
わたしは、得意げに言った。そして、心の中で成功を確信していた。他のみんなは、予想通り「サンリオギフトゲート」でプレゼントを選んで来ている（それは包みを開ける前から、サンリオショップなら包みに必ずつけてくれるおまけのシールでわかっていたことなのだが）。わたしのプレゼントは誰ともかぶってないし、とってもとっても貴重なものだ。ついに、わたしが選んだプレゼントを開けてもらえる時が来る。わたしのドキドキは最高潮になった。
「じゃあ、開けるね」

エリちゃんは、笑顔を浮かべながらセロハンテープを丁寧にはがした。箱が出てくる。中が半分見えた。わたしは身を乗り出してにっこりと覗き込んだ。すると、どうしてだろう、エリちゃんはとても変な顔をしている。ほんの数秒、沈黙が流れた。エリちゃんが、口を開いた。
「何、これ」
冷たい口調。わたしは、決して嬉しそうではない顔に、小声になってしまった。
「サンダーショットJr.ブラックスペシャルだよ」
誰も、何も言わない。わたしは、フォローするように、続けた。
「……これね、すっごく貴重なの。限定でね。普通はこの色のは売ってないんだよ」
エリちゃんはうつむいて箱を見つめたままだ。みんなも、ずっと黙っている。責めるような視線を感じる。わたしは、がんばって明るい声で、言った。
「知らないかな、ミニ四駆……これ……」
エリちゃんは、わたしの言葉を静かに遮った。
「男子がよく持ってるやつでしょ。何で私のだけ、こんなものなわけ」
怒っている。わたしは、怖くなってしまった。
「え……で、でも……組み立てて電池を入れるとすっごく速く走るし、改造とかできるし……そ

れに、これってすごく珍しくて……」
変な空気になってしまった。どうしてわたしは、言い訳みたいに、あせって喋っているんだろう。だんだんとボリュームが小さくなる。まるで悪いことをした後みたい。喜んでもらえると思ったのに。わたしは、みんなが持って来ないような、自分が心から欲しいと思う素敵なものをプレゼントしたつもりなのに。目のあたりが熱くなってきた。わたしは、必死にこらえていた。拍手はなかった。
みんなが帰ってしまった部屋には、汚れたお皿と、飲みかけのジュース、一片残ったクリスマスケーキ。そして、レースのテーブルクロスの上には、わたしが選んだプレゼントが半分だけ開けられたまま、無造作に置きざりにされていた。
わたしが思い浮かべていたクリスマス会。ここで、このプレゼントが、大切そうにゆっくりと開けられて、
「わぁ、こんなの自分で買ったことない。でも、面白そう。作ってみるね、ありがとう」
と言ってもらえると思っていた。みんな、とっても素敵な笑顔で。
わたしは、そっと手にとり、静かに包み紙を戻しはじめた。時間を戻すみたいに。買った時のままに、できるだけ綺麗に。リボンが掛けられていて、中にとっても素敵なものが入っていそう

な、わたしからのプレゼント。
涙があふれてきた。わたしはその箱を抱えたまま、こっそり部屋で泣いていた。すると、母が入ってきた。わたしは泣いているのを悟られまいと、背を向けて涙を止めた。しかし、やっぱり息づかいがこらえられない。
その時、母の優しい声がした。
「はるこさん。気にしないでいいと思うわよ。はるこさんはお友達のために、一生懸命プレゼントを選んでいたもの」
その言葉を聞いて、堰(せき)を切ったように、涙が出てきた。わたしは、大声を上げて、泣いたのだった。
あれから十数年の時が流れた。「サンダーショットJr.ブラックスペシャル・未開封新品」はかなりのレア物で、なかなか市場に出回ることはなく、ヤフオクに出品されれば高値をつけ続けている。そりゃそうだわな。かっこいいブラックのボディ、ホイールもブラック。しかし、タイヤとタイプIのシャーシは鮮やかなレッド！ シブい、シブすぎる!!
今では、あの時のわたしは間違ってはいなかったと、胸を張って言える。母の話によると、「サンダーショットJr.ブラックスペシャル」は今も、あの包み紙に包まれたまま、実家の押入れにしまってあるそうだ。

# レンタルビデオ

小学生の頃、うちは、ベータだった。レンタルビデオ屋の一角のどんどん減っていくコーナーから、いとこと一緒によくアニメを選び、祖母の家で観たものである。「県立地球防衛軍」「トップをねらえ」「プロジェクトA子」が印象に残っている。とくに「プロジェクトA子」は大好きで何度も借りに行ったら、お店の人がそんなマニアな小学生女子のわたしになぜか絵コンテ集のようなノートのようなものをくれて、狂喜乱舞したのを覚えている。しかし、後日、ヲタクの地位をどん底まで落とすことになるM君事件が起きた時、彼が利用していたレンタル店としてその行きつけの店がテレビに映っていて愕然としたのだった。

当時は「カウチポテト族」（懐かC！）なる言葉が流行り、うちの近所にもレンタルビデオ店が沢山あった。その中で行きつけのひとつのお店があった。そこはとても狭いのだが、アニメが充実していたのである。そこでわたしは確か「エスパー魔美」の劇場版や「レモンエンジェル」など、いろんなビデオを借りた。その店はいつも、緑色のダサいエプロンをしたお兄さんが店番

をしていた。何度か店に通ううち、小学生ながらコアなアニメを借りに来るわたしのことを覚えたようで、少し会話を交わすようになっていた。

ある日、いつものように借りたビデオを受け取って帰ろうとすると、カードをしまう少しの間にお兄さんが声をかけてきた。「キミ、アニメ好きなんだよね。いつもアニメいっぱい借りてるもんね」わたしは少し驚いたが「は、はい」と答えた。するとお兄さんは、ジーンズのポケットからおもむろに自分の財布を出し、そこからひとつ何かをわたしに見せた。「僕ね、ここに通ってるんだけど。サイアクだよ〜。キミはココに来るようになっちゃダメだよ。絶対ダメだからね〜」と言う。見ると、ビックリエーター養成某学院の学生証だった。お兄さんは「ダメだ」という言葉の割には、なんだか自慢気な言い方で、そのチグハグさが変な人だと思った。わたしはまた「はい」と返事をし、そのままきびすを返し家路についた。

「あのお兄さんはなんであんなことを言ったんだろう」とその頃は思ったが、今なら、なんとなくわかる。「ダメ」というのは「いい」という意味なのだ。複雑なヲタク心。

# 秋葉原でバイト　その一

終業式が近づく七月。暑い。教室の休み時間にはだるい空気が漂っていた。下敷きで顔を仰ぎながら、前の席の恵子をぼーっと見る。ノーメイクのわたしとは違い、髪の色は綺麗な栗色、ピンクのリップでおしゃれな恵子。耳のピアスは、先週、放課後に教室で数人のクラスメイトに手伝ってもらって開けたものだ。安全ピンをライターであぶる姿を見て、わたしは、

「安全ピンってどこが安全なんだよ！」

と叫んだ。そんなわたしにお構いなく、儀式はつつがなく進行した。わたしは痛いことが苦手なので後ろを向いてじっと済むのを待っているのだった。終わると、彼女の耳には白いジルコニアが輝いていた。三つ目のファーストピアスを自慢しながら、

「奇数のほうが縁起がいいんだって」

と彼女は明るく言った。

その恵子がめくっているのは、バイト情報誌。なんだかいつもバイト情報誌を読んでいるよう

なイメージがある。毎週水曜日が発売日らしく、朝のコンビニで百円のそれを買ってきては、パラパラとめくる。そして、休み時間に廊下の公衆電話で応募の電話を掛けるのだった。高校生のバイト事情は決して恵まれているとはいえない。応募条件には大概「高校生不可」とあり、時給が良くてラクで面白そうな募集記事はなかなか見つかるものではない。たとえ見つかったとして、一時間目の休み時間にダッシュで電話を掛けることができても、

「もう間に合ってますので」

と言われてしまうのだった。

わたしは、紙パック入りのリプトンのアイスミルクティーをストローでちゅうちゅう飲みながら、恵子の方を覗き込む。

「なんかいいのあった～?」

パックの側面が汗をかいていたので、手が少し冷たくなった。置いていた机の上はびちょびちょになってしまっていた。

「うーん」

しばらく真剣な表情でページをめくる。すると、手が止まり、ぐっと記事を引き寄せる。とたんにわたしの方に向け、指差した。

「これ、よくない？」
レジ係。十六歳以上の女性。時給九百五十円。わたしは叫んだ。
「高校生不可って書いてないよ!!　時給高い!!　奇跡的じゃないの、これ!?」
わたしはその店のデータを見た。
「住所は、千代田区外神田、神林ビル……」
わたしは、ハッとして、さらに大声を上げた。
「わたし、ここ知ってるー!!」
秋葉原だ。わたしがよく行くジャンク屋、パソコンパーツ屋が入っている建物の四階。恵子の興奮気味な声が飛び込んでくる。
「ね、いいよね、これ。……あたし、電話するわ!!」
恵子は、そう言いながら立ち上がり、教室を飛び出して行った。
店名は「うさぎ屋」とあった。果たして、あのあたりにそんな店があっただろうか。わたしは、記憶を検索していたが、ヒットすることはなかった。
わたしたちが通っている学校は定時制だ。しかし、夜の定時制ではない、朝の定時制なのだ。
授業は朝八時から始まり、四時限。お昼には終わってしまう。よって、午後の時間は自由に使え

るのだ。放課後はみんな、バイト、資格の学校、親の家の手伝い、そして渋谷や原宿をブラブラなど、いろんな過ごし方をしているようだった。
帰り道。照りつける日差しがいかにも夏である。商店街のラーメン屋のカウンターは近所の工事現場で働いているおっさん達で賑わっていた。漫画を読みながら器用にラーメンを食べている姿を横目に、わたしたちは、奥のほうのお座敷になっている席に案内してもらう。お冷の氷を噛みながら、四百五十円のラーメンを待つ。
「明日、面接行くことになった」
恵子が言った。
「おぉ、よかったじゃん」
しかし、恵子は浮かない顔をしていた。うつむき加減で、お冷の氷を転がし、ぽつりぽつりと言う。
「大丈夫かな、あそこ。何の店なんだかも全然書いてなかったし。ちょっと怖いな」
わたしは、明るく言った。
「だいじょぶでしょ……。アキバだもん」
その頃の秋葉原には、今のようにアニメショップなどは無く、あるのは電器店やゲームショッ

プ、パソコン、パーツ関係の店ばかりだった。あやしい店があるという想像はしにくかったので、わたしは自信いっぱいにそう答えたのだ。
「そうか……モモは秋葉原詳しいんだもんね。でもさ、九百五十円だよ。レジだけで？」
恵子はまだ少し不安そうだ。わたしは、テーブルにひじを立て、頬杖をつくような格好で言った。
「じゃ、わたしも行くよ。場所もわかんないでしょ？」
恵子の顔が明るくなるのと同じ頃、しょうゆラーメンが運ばれてきたのだった。
あくる日。恵子は授業中ずっと熱心に履歴書を書いていた。ホームルームが終わると、学校の最寄駅の改札の横にある一分間写真で証明写真を撮る。それをホームのベンチで履歴書に丁寧に貼り付けた。ちょうどその作業が終わる頃、電車が滑り込んで来た。
黄色い車両の総武線は、中央線や山手線に比べて揺れが激しいような気がする。つり革につかまってこらえると、秋葉原が近づいてきた。曇った窓ごしに、見慣れた、けれどその風景を見るとなぜかわくわくしてしまういつもの景色が広がる。大きな横断幕のような看板には蛍光オレンジの文字で「エアコン」と書いてある。乱立する大型店の合間に、肩を寄せ合うようにグレーのビルが並ぶ。この風景が好きだ。プラットホームは高架の上にあるから、ちょうど街を見下ろす格好になり、まるで銀河鉄道が次の星に降り立つかのようだった。

わたしたちは、電気街口ではなく、通好みなデパート口から降りた。駅の建物から出ると、目の前にスケート広場がある。ここは、少し前までは柵で覆われた空き地だったが、最近整備されて、スケートやスリーオンスリーバスケができる公園になったのだ。綺麗な緑色に舗装されたコンクリートの上を、いつものように数人のスケーターが滑っている。バタバタと音を立てて失敗しては、時々トリックをメイクしていた。わたしたちは足を止め、しばらくその姿を眺めていた。

恵子が言う。

「あー、スケーターって可愛いなあ。あたし、絶対、彼氏はスケーターがいい!!」

わたしは、うんうんとうなずいた。彼女にとってツボなのはスケーターであり、わたしにとってのヲタ少年みたいなものなんだろう。わたしはふと思い出したように、ちらりと腕にはめていたGショックを見た。そして、恵子の肩を叩く。

「ほいほい、そろそろ二時になるぞ。遅刻しないように向かわないと」

わたしは恵子を促し、神林ビルへと急いだ。

秋葉原は慣れている。わたしは器用にスルスルと歩き、横断歩道を渡る。早足のわたしに恵子がついてくる。

「けっこう歩くの?」

「ううん、そうでもないよ」
二分ほど歩いただろうか。秋葉原のメインストリート「中央通り」を一本入った裏通りに、神林ビルはあった。一階はソフマップ時空館（なぜ時空の館なのかは謎であるが一発で覚える名前だ）。その店頭の脇に、注意していないと通り過ぎてしまうような小さな入り口がある。開け放したドアには、上の階に入っているテナント店の手書きポップがベタベタと乱雑に張ってある。「DOS／Vパーツ」「Pentium100Mあります」「バルクメモリ価格表」などという文字を横目に、狭い入り口をくぐる。ものすごく急な階段をコツコツと上っていく。石膏（せっこう）の壁が作り出す、薄暗いひんやりとした空気がわたしたちを包んだ。恵子が面接を受ける「うさぎ屋」は四階だという。人が上から下りてきたらギリギリすれ違うことができるくらいの狭い急勾配。三階まで上ると、息が切れてきた。
「四階なのにエレベーターないんだね……」
疲れた声で恵子が言った。
「かなり古そうだからなあ」
そんな会話を交わすうちに、四階に着いた。三畳ほどの踊り場には窓があり、天気のいい外の光が漏れてくる。向かい合わせて二つ、閉まったドアがある。どちらにも看板らしきものは出て

いない。
「あれ、どっちだろ」
「うーんと……何号室とか書いてあったっけ」
恵子が、バッグの中からアルバイト情報誌の切り抜きを取り出し、確認しようとする。と、突然、わたしの背中のドアが開いた。冷たいドアノブがキャミソールの二の腕に当たった。
「ひゃ」
わたしは冷たさに驚いて声を上げた。振り向くと、少し太った三十歳くらいの男が立っていた。背はわたしと同じくらい。ジーンズ生地のシャツに、下にはまた、色の褪せたジーンズを合わせている。暗い感じはしないが、ヲタク特有の独特なオーラをまとっていた。
「津田さん、ですか？　バイトの電話くれた」
「あ、はい」
恵子が反射的に答える。男は、いきなりなのに何故か満面の笑顔だった。
「ごめんね、ここ、わかりにくい場所だったでしょ。迷ったんじゃない？……いやいや、そろそろ時間だと思って待ってたんだけど、まだかなーと思ってたら、外で元気そうな女の子の声がするんでね、もしかしてそうじゃないかと思ってドアを開けてみたら、やっぱりそうだったみたい

で。あはは」その外見とは裏腹に、妙に社交的な感じでまくしたてる。わたしたちは、あっけにとられていた。と、わたしと目が合った。

「……君は？」

わたしは、とっさに自分に振られて驚いたが、いたって普通に答えた。

「彼女の友達です。彼女が場所がわからないって言うので……わたし、このへん詳しいんで」

自分でも変な説明だと思ったが、別にかまわない。わたしは恵子を励ますように言った。

「それじゃ、がんばってね。わたし、そのへんで待ってるから。終わったらベル鳴らして」

恵子に手を振り、早々に退散しようとしたその時、男が口を開いた。

「ちょっと待って、君」

わたしは階段に足を半分かけていたが、振り返った。

「君、さっき〝このへんに詳しい〟って言ってたよね。どうして？」

「ええと……」

わたしは持っていたリュックを持ち直し、ゆっくりと向き直った。面倒なことになったと思った。これからすぐに石丸とヤマギワを回って、恵子を待っている間をひとりで有意義につぶそうと思っていたのに。そんな気持ちをこらえて、苦笑しながら答えた。

「秋葉原が好きなので。昔からよく、遊びに来ていたんです」
「へえー……」
男は、なぜかタメ口だ。すると、一段と大きい声で言った。
「ねえ、君も、働かない？」
「……はぁ!?」
静かな階段に声が響き、少しエコーのようになった。窓の外からは蟬の声が聞こえる。
「いいじゃない、友達と一緒にさ。うちも一人じゃ人手足りないから」
ヲタク系に免疫のない恵子は、大きな声でまくし立てる男の横で、少々不安そうな顔をしている。
そんなこんなで、わたしも店の中に入ることになってしまった。

男に招かれ中に入ると十畳ほど、広いとは言えない。ねずみ色の床、天井には蛍光灯。段ボールやエアパッキンで梱包(こんぽう)されたまま、何かが大量に積み上げてある。
「まだ、こんな状態なんだけど……あ、わたし、社長やってます。こういう者です」
と言って、胸ポケットから名刺を取り出した。

「あ、どうも」
受け取ると、紙の角がすこしザラザラする。パソコンで自分でプリントしたのだろう。本名だと思われる名前の横には、ファンシーなハンドルネームらしきものが併記されていた。部屋には、荷物に埋もれるように、パイプ椅子が丁度三つ置いてあった。そのうちの一つに乗せてあった缶コーヒーをどかし、男はわたしたちに座るよう促した。
「どうも、よろしくおねがいします」
わたしたちは、一応、頭を下げた。
「よろしくおねがいします」
男は、缶コーヒーをすすり、話す。
「来週にはオープンする予定なんだけどね。なかなか作業が進まなくって。で、君たちにはレジ係をやってもらいたいと思っているんだけど」
そう言って、また缶コーヒーを一口飲んだ。突然のことに、わたしの頭の中は「?」でいっぱいである。横目で恵子を見ると、普段は勝気なのに、今は少しうつむき押し黙り、頼りない。わたしはなるべくドライな口調で質問した。
「あの。ここって、何のお店なんですか?」

きっと、恵子も同じ疑問を持っていると思う。男は、頭を掻きながら、おずおずと答えた。
「えーと、何と説明すればいいのかな……。話せば長くなるんだけど……」
（まさか、今流行りのブルセラとかじゃあるまいな。でも、この部屋を見るとそんな雰囲気はないぞ。手前にある大きいコピー機みたいなの、何だこれ）
そんなことを考えていると、男が言った。
「ジャンク屋って、わかる？」
恵子がわたしの方を見た。わたしは、プレッシャーを感じて、答えた。
「はい。このビルの下の階にあるようなお店ですよね」
実はこの神林ビルは、老舗（しにせ）のジャンク屋が入っているビルとして、電気工作やＰＣマニアの間ではちょっと有名なのだ。だからわたしも迷わずに来ることができた。わたしは恵子に説明する。
「んーと、他の所ではジャンク……いわゆる、まあ、ゴミ扱いされているもの……例えば、壊れかけのパソコンとか、パソコンのパーツとか、中古の機材とか、コンピュータのメモリとか……そんなようなのを売っているお店のことよ」
社長は、少しニヤリとしたように見えた。わたしは、
（別に味方になったわけじゃないぞ）

と思った。
「君、相当だね。秋葉原が好きだって言ってたもんね。じゃあ、パソコンとかにも詳しいんだ」
「いえ、そ、そうでもありませんよ」
普段からそう思っているので素直にそう答えた。
「何を使ってるの？」
わたしは、答えにくいと思いつつも本当のことを言った。
「……FMタウンズ」
「タウンズ使ってるの？　そっかー、タウンズか。あはははは……」
わたしは、声を出して苦笑いした。なんだこの雰囲気は。思えば、恵子が面接に来たはずなのに、わたししか話をしていないじゃないか。恵子はただ口を開けてわたしたちの会話を聞いていた。まったく意味がわからないだろうと思う。と、恵子が小さな声で発言した。
「あの、パソコンとかのお店なんですよね。わたし、そういうの詳しくないんですけど……」
気が進まないのか、働くに当たって心配なのかはわからない。社長は明るく言い放った。
「大丈夫。まっっったく問題ない！　知識とか関係ないから！」
わたしは、心の中で、

「え!?」

と叫んだ。ジャンク屋で専門知識がなかったら色々と困るだろう。基板とかケーブルとか、素人には見分けがつかないような物ばかり扱うんだし、マニアが来る店なんだから、客になめられる。わたしはいぶかしげに言った。

「そうなんですか?」

すると、社長はうなずいた。

「うん。商品の管理や、面倒なことは全部、もう一人いるうちの店長がやる。だから、君たちはただ笑顔で、この店にいてくれればいいんだ」

そして今までの口調とは打って変わってゆっくりと、妙に自信たっぷりにこう言った。

「君たちは、なんにも知らなくていいんだ。ヒマな時はおしゃべりしてたっていい。ただ、店長に言われたら、お客さんに笑顔で品物を渡してくれればいい」

その迫力に、わたしたちは気圧(けお)されてしまった。多分、表情は固まっているだろう。

「そんなに心配しなくてもいいよ。うちはあやしい店じゃない。ただのジャンク屋だよ。ただ……」

「ただ……!?」

「秋葉原に来る男は、みんな淋しいんだ。たとえ同じ商品でも、かわいい女の子に笑顔で渡してもらえたら、それだけで嬉しいもんなんだよ。だから、彼らを助けると思って、君たちの笑顔で!!!」

ものすごい説得力がある。

「そう……ですか」

しばらく沈黙が続く。

「やってくれるね？」

そのとき、恵子が聞きにくそうに言った。

「ええと、時給は……」

「九百五十円。朝十一時から、休憩一時間はさんで、閉店夜七時まで」

「七時!?　早いんですね」

恵子は少し驚いた様子だ。

「うん。秋葉原の夜は早いからね。用事があったり面倒だったら先に帰っちゃってもいいから。もし、長くなるようだったらちゃんと残業代も出すよ」

この有利な条件に、恵子はさっきより少しやる気になっているようだった。そして、社長に念を押した。

「ただ、お客さんにパソコンを渡すだけでいいんですね」
「うん、パソコンのパーツなんかをね。笑顔でね」
恵子が、わたしの方を向いた。
「いいんじゃない、一緒にやろうよ。モモ」
「え、あ、う、うん……まあ、どうせ夏休みなんもないからいいけど」
なんだか予想外の展開になってしまった。わたし以外の二人は妙にやる気である。社長が椅子から立ち上がった。
「よし、決まりだ。よかった、こんなに早く店員さんが決まってくれて。こっちも安心したわ。じゃあ、とりあえず来週から来て。ちょうど一週間後、金曜日、朝十一時ね」
「はい、よろしくお願いします！」
恵子はさっきより声が大きくなっている。
「じゃあ、来週」
社長はわたしたちを送り出そうとした。わたしたちは椅子から立った。と、わたしは気がついて、ポツリと言った。
「あの、履歴書は……」

「あ、そうだった」
恵子は、バッグの中から履歴書の入った封筒を取り出し、社長に渡した。社長は中身を見ることなく、胸ポケットにしまう。
「ありがとね。君も、名前は何というの？」
「桃井です」
「桃井さんね。わかった。じゃ、来週、履歴書書いて持ってきてね」
そう言って、男はドアの方へ歩いていって、ノブを引いた。わたしたちは、部屋から出た。
「よろしくお願いします」
そう言いあって、ドアが閉まった。
ビルの外は強い日差しと、エアコンの室外機のせいかすごい熱気だった。帰り道、レコード屋やゲーム屋に寄るつもりだったが、緊張したせいかもうどうでもよくなっていた。そのまますぐ駅の方へ向かう。わたしたちは、アキハバラデパートの中のファーストフード店「クレープハウスユニ」に入った。わたしはメロンソーダ、恵子はアイスコーヒーをオーダーし、席に座った。
「はあ。なんか急だったね、ごめんね、モモ、だいじょぶだった？」
恵子はいつもの明るい恵子だ。

「いいよ、どうせヒマだし。わたしアキバ好きだし」
メロンソーダの人工的な甘みと炭酸が、渇いた喉に心地いい。わたしはしばらくその余韻を楽しんでいた。恵子が言う。
「に、しても、時給九百五十円でお客さんに物渡すだけでいい、夜七時までだなんて、すごい好条件だよね」
恵子は、少し身を乗り出して言う。
「これ、もしかして、超大当たりかもよ」
たしかに、高校生バイトは同じ仕事量でも安い時給で若いんだからとこき使われ、こんなに優遇してもらえることはないだろう。つーか普通、勤務中におしゃべりしてたらいけないだろう。
「好きな音楽もかけていいのかな。服装もあーだこーだ言われなさそうだし」
わたしは、氷をストローでつつきながら、言った。
「でもさ。〝女の子に笑顔で物を渡してもらえるだけで嬉しい〟なんて、そんなもんなのかね」
恵子は、少し上を向いて、でも、考えるのをやめた。
「うーん……。そんなもんなんじゃないの？」
恵子は、バッグからプリクラでいっぱいの鏡を取り出し、前髪を直した。

# 秋葉原でバイト　その二

面接の日からあっという間に一週間が経った。それは同時にわたしたちの新しいバイトの始まりを意味していた。

「バイト」という略称は面白い。アップルコンピュータの商標のりんごのマークの端が欠けて齧られたようになっているのは、英語で「齧る」の意味の「bite＝バイト」との洒落だと聞いたことがある。そう考えると、この夏わたしが始めるバイトはコンピュータパーツを売る仕事、まさに「バイト」だ。などと、頭の中で言葉のリフティングをしているとすぐに時間は過ぎる。さっき、デパートロの階段を降りている途中、恵子からベルが入ったのだ。「スコシオクレル」

今日はカラッとして天気もいいし、ギリギリの時間までのんびり待っていよう。わたしは待ち合わせた駅前広場でぼーっとしていた。そのうち、古い駅舎からこちらに走ってくる恵子が見えた。

学生は夏休みを迎えたが、カレンダーでは平日。午前中の秋葉原にはいつものまったりとした空気が流れていた。青い作業服を着て、ガード下のラジオデパートにあるネジ専門店でネジを探

す男性。セガのゲーセンのＵＦＯキャッチャーコーナーにも、人はまばらだ。ポスタードリームの前にも、まだ列はできていない。しかし、一本裏通りに入ると、白装束を着た数人の男女五人ほどがわたしたちを見つけるなり、チラシを差し出してくる。
「激安ですよ～!!」
なんとも不可思議な呼び込みの声だが、それにもわたしはもう慣れてしまった。恵子がけげんそうな顔をしている。
階段を上り、四階に着くと、ドアの前には小さな立て看板が出してあった。
「うさぎ屋　こちらです」
まだ閉まっているドアをノックすると社長の声で返事がした。そのままドアを開け中に入る。
「おはようございまーす」
「おはよう。今日からよろしく」
店内はこの間とは見違えるほどに店らしくなっていた。部屋の壁際には商品が並ぶグレーのアルミ製什器。床にはジャンク屋らしく、カゴに入った商品が乱雑に並んでいる。
「エンドレステープ１００円」「マウス９８０円」
などと、ポップもちゃんと書いてあった。わたしは思わず声を上げる。

「……なんか、店、って感じ」
「ねー……」
恵子も驚いた顔で見回す。
「ははは。〝ってかんじ〟じゃなくて、店なんだよ」
社長が笑った。小さいながらも、新しいジャンク屋の開店に立ち会えるのだ、わたしも少しわくわくしてきた。
社長の横には、社長に少し似た雰囲気の男がにこやかに立っていた。数ヶ月床屋に行かずに伸びてしまったような天然パーマの黒髪。黒いTシャツの上に、スーパーの店員のような緑色のエプロンをしていた。胸に「いらっしゃいませ」と書いてある。この人が店長なのか。
「あ、どうも。ボク、店長の田中です。よろしく」
腰が低い。
「めんどくさいことは全部田中がやるから。心配なことがあったら何でもこいつに言ってやってくれ」
社長の口ぶりは、少し乱暴な印象だ。しかしわたしは、これがヲタクな男同士の友情めいたものがある故だってことをわかっていた。店長はニコニコと笑っている。

「アハハ、何でもお申し付けください、お嬢様方」
と言って、店長はその場に跪くかのようなふりをした。
「そんな、そんな、アハハ」
冗談めいてはいるがものすごい低姿勢ぶりに、恵子は苦笑いしている。
「じゃ、俺はちょっと出てくるから。田中、ちゃんと説明して、彼女達のことよろしくな」
社長は出て行った。
店長から説明を聞いて、改めて不思議な気分になった。ここでのわたしたちの仕事は、やはり「お客さんに物を渡す」ことだけ。レジ打ちも、お客の対応も、すべて店長がするという。
「お客さんに声を掛けられたら、〝少々お待ちください〟と言って、どんな内容でもすぐボクを呼んで。君たちは笑顔で対応してくれるだけでいいからね」
「お客さんから品物を受け取ったら、この袋に入れて。大きめのはこっちの紙袋。小さいものはこのビニール袋ね。それで、笑顔で渡してあげて。レジはボクが打つから。とにかく、笑顔で心から〝ありがとうございました〟と言ってね」
この間までやっていた百円ショップでのバイトでは、品物の発注から品出し、レジ打ち、店が終わった後の店内の掃除まで、すべてをこなしていた。なのに、ここではたったこれっぽっちの

ことでいいのか。わたしはまだ信じられなかった。しかし、社長も店長も、悪い人にはぜんぜん見えない。わたしたちは言われた通り、仕事を始めることにした。

十二時丁度を回って、店長が店のドアをストッパーで開け放した。そして、一階の道路に看板を置きに出て行った。いよいよ開店である。少しして、いちばん最初のお客が来た。

「いらっしゃいませ」

わたしたちは、教えられたわけではないが、明るく声をかけた。意外だ。こんなわかりにくい場所の新しい店なのに、次から次へとお客がやってくる。わたしたちはお客がドアをくぐるたびに、声をかけ続けた。そして、店長に指示されるまま、袋に商品を入れ、お客に笑顔で渡した。

と、こんなふうにテキパキと仕事をしていたのも三日目まで。四日目には、あまりのラクさに退屈になり、十七歳のわたしたちは、すっかりダレていた。一時間に一度来るか来ないかの「物を買うお客」のレジを打ち、袋に入れるだけ。店長は、別の用事があると言って店に殆どいない。わたしたちはただ、おしゃべりをしたりして突っ立っていることに退屈していた。

四日目が終わった夜、わたしはとっておきのアイディアを思いついた。自分が好きな音楽だけを入れたカセットテープを持って行き、店で流すということだった。それまでは小さなラジカセで無難なＦＭラジオを流していたのだが、秋葉原のこの店に来る客にならわたしの趣味がわかっ

てもらえて楽しいかもしれないと思ったのだ。他の店との差別化も図れていいだろうと勝手に正当化した。

気合の入った六十分テープを編集した。楽天使の「天使たちのシンフォニー」からはじまり、永遠のアイドル田中陽子の「陽春のパッセージ」、水谷麻里の「21世紀まで愛して」、パンプキンの「感じるんです」、そして水野あおいちゃんの「あおい伝説」などを入れた。B面は、せっかく夏休み期間なので、テーマを「夏」にして選曲し、ＣｏＣｏの「夏の友達」、高橋由美子の「アチチッチ」等を入れてみた。

次の日。そのカセットをかけていると、明らかに反応してニヤつく一人の客、二人連れの客は「懐かしいな、パンプキンかよ（笑い）」などと反応してくれたりする。わたしは当時のアイドルヲタク用語でいう「しでかし」を客に対してしていたのだ。「しでかし」とは、ヲタク特有のサプライズのことである。恵子は、

「そっか、自分が好きな音楽聴いていいんだったら、ヒマなバイトも退屈じゃないな」

と言い、次の日自分は好きなＴＬＣやＺＯＯが入ったテープを編集してきた。この店のＢＧＭは、正統派アイドルソングとＲ＆Ｂ、ヒップホップが一時間ごとに交互に流れるという妙な構成になった。

好きな音楽を店で流し、レジの前の壁にもたれ暑い店内で自分達をうちわで仰ぎながら一週間が経過した頃、もうひとりの仲間が現れた。彼女もバイト情報誌を見て応募した、高校生だった。家は葛飾区にあるという。全日制の高校に通っているが、夏休みの間だけ働くつもりだそうだ。

B系で少し派手めな恵子、ベティズブルーのフリフリなブラウスにジーンズのわたし、そして、新入りはこう言ってはなんだがちょっと地味めな子だった。髪は真っ黒、ストレートのショートカット。スーパーで売っていそうなTシャツに色褪せたジーンズのスカート。やせっぽちで話す声は小さい。しかし笑顔がどことなく人がよさそうだ。ちょっと可愛らしいその子を店長に紹介され、退屈な毎日に新展開が訪れたことをわたしたちは歓迎した。

「ええと、伊藤です。よろしく」

と、笑顔ながらか細い声で自己紹介をする。

「今日は、仕事を覚えるため、三人で入ってもらうから」

と店長は笑顔で言ったが、

「この店で何を覚えないといけないというのだ……」

という突っ込みをわたしと恵子は心の中で入れていた。

開店直後の客が引いた頃、私と恵子は自己紹介をした。定時制の学校のこと、このバイトがラ

クなことなどを話した。しかし、伊藤は小さな声でうなずくだけで、ニコニコ、もじもじしている。そんな伊藤に恵子が言った。
「あんた、〝イソップ〟でいい？」
「え？」
わたしと伊藤が同時に聞き返す。
「あんた、なんか、〝イソップ〟って感じするんだよね～」
一緒にアキバの駅前のスケーター広場に行った時もそうだった。かっこいいと思ったスケーターに話しかけたりして、恵子は初めて同士でもすぐ打ち解けられる素質があるような気がしていた。わたしは恵子に聞き返した。
「〝イソップ〟って、スクールウォーズの？」
「そう」
伊藤が冗談っぽく言う。
「それって……死んじゃうってことじゃないですか」
大げさにわたしが言う。
「恵子、ひっどーー!!!」

「いや、でも、なんか、呼びやすいし、いいじゃん、イソップで。だめ？」
「い、いいよ」
半ば強引に同意させた感じだったが、なんだか三人で仲良くやっていけそうな気がした。
なぜか三人とも毎日店にいることになったのが謎だったが、店の事情を考えなければ楽しくて大賛成だった。初めて会ったばかりのイソップと休憩時間に二人きりでも、わたしも不思議と苦ではなかった。趣味は何かと聞いても、笑顔で、
「特に……ないかな」
と答える。
将来何になりたいか聞いても、
「まだ、わかんない。とりあえず高校を卒業したら就職する予定」
としか言わない。家はふつうのサラリーマン、特にアキバが好きでもない、ＣＤは買ってまで聞かない、つかみどころのないイソップだが、ほんわかとしたオーラがなんとなく安心感を与える。
「うさぎ屋」の閉店は夜八時。その時間になると、秋葉原は街全体がすっかり暗くなり、昼間の

喧騒が嘘のように静かになる。ファミレスもカフェもない。その中で煌々と開いているのは、中央通り沿いにあるミスタードーナツだけだった。帰りには毎日のようにみんなでそこに寄り道した。バイトで渇いた喉に、甘いアイスココアが美味しかった。毎日通うので、カードを集めるともらえる景品のバッグを全種類もらってしまった。しばらくお喋りして、外に出るとさらに人が減って、自分達の歩く音と、たまに往来する車の音だけがよく聞こえる。

スキンヘッド、上半身裸のおじさんが大八車に大量の段ボールを載せて、目の前を横切る。小路の方を見ると、シャッターが閉まった店舗のビル街の、屋上にある派手で大きな赤い看板の灯りの照り返しが、アスファルトにぼんやり射している。遠くでゴキブリが一匹、カサカサと横切る。

総武線に乗って、窓の外を眺めていると、今日も変わらない秋葉原が現れる。独特な横断幕がかかった大型店舗のビルの周りに、小さな店が密集している。駅構内は、灰色の塊だ。コンクリートがむき出しになった壁。よくわからないがテクノっぽい部品メーカーの広告。電気街口から出るには京浜東北線のホームを経由せねばならず、階段は狭く、いつも混んでいた。隣接したデパートのビル壁には冷房だかの配管の錆びた鉄管が這っている。実演販売のおじさんが包丁を売っている。その横ではおもちゃの犬が三歩歩いては吠え、ウサギが笛を吹き、猿が太鼓を叩いていた。

そのまま歩いていくと右に見える「ラジオデパート」にはいつも色とりどりのケーブルがジャングルの熱帯植物のように垂れ下がっていた。一坪ほどの店が並ぶ店内は薄暗くて、夏に入るとひやっと涼しかった。パトカーのランプのような回転灯や一年中クリスマスの飾りのようなライトを沢山売っているお店はいつもピカピカ光っている。その横には最新機種のMDプレイヤーが並ぶ。さらに小さくなって格好よくなっている。録音機能がついているのに、わたしが持っている再生専用より小さくて電池も持つのがくやしかった。次の給料が入ったら、買ってしまおうかと思っていた。

店内の整理をしていたわたしを、レジにいた恵子が呼んだ。
「ちょっとちょっと、言ってることぜんぜんわかんないんだけど」
珍しくお客がわたしたちに質問をしてきたのだ。リュックを背負った典型的なお買い物ルックの若い男性だったが、意外とそんなに知識はないようで、富士通のパソコン「FM TOWNS」用のマウスを探していたようだった。
「FM TOWNS用の周辺機器ならそこの通りをまっすぐ行った〝アイツー〟にいっぱいあり

ますよ。多分そこが一番置いてあるんじゃないかな。うちはジャンク屋なんでリテール品は置いてません。でもタウンズ用だったらMSX用ので使えるのがあるかもしれませんから、この辺のジャンク屋で探すのも賢明かもしれませんね」などとペラペラと説明した。恵子とイソップは驚いて、

「はるこ、すごい、やっぱさすがアキバに通ってるだけある！」

と拍手までされたが、実はたまたま、そのパソコンをわたしも使っていただけのことだったのだ。

バイトの休憩時間には、わたしは一人で周辺の店をうろうろした。毎日アキバに通って散策できることは、わたしにはとても喜びだった。「うさぎ屋」が入っている神林ビル一帯は、ジャンク好きには有名なエリアである。一つ下のフロアには、有名なパーツ屋「湘南」と「たんせい」があった。

わたしはジャンクパーツを眺めるのが好きだった。その中に、自分でも探していることを忘れていたような探し物が混ざっていることがあるからである。わたしの場合、それはケーブルや独自規格のアダプター、電子手帳のケース、買い逃した型落ち品のパソコンのメモリなどヌルい物

品であるが。「捨てる神あれば拾う神あり」というが、自分が拾う神になれる瞬間は、なんとも言えない高揚感に包まれる。外から見たらそのテンションのおかげで本当に後光が射して、拾う神になっているかもしれないと思うほど。体の奥が熱くなって空へ飛んで行ってしまいそうになる。そして他の誰にも渡さないとばかりに本能的にものすごい速さでレジに持っていくのだ。

うさぎ屋の向かいには、うちの店よりもあやしいともいえる店があった。窓には、黒地に赤で「特殊漫画」と書いてあるシートが貼ってある。その店は入りやすい雰囲気ではあまりないが、わたしはそのような種類の場所に慣れていた。というより、そういう場所が好きで、自分から進んで入っていくようなところがあった。一歩足を踏み入れ、わたしは「マルゲ屋みたいな店だな、ちょっと違うけど」と感じた。「マルゲ屋」とは「ゲーメスト」というアーケードゲーム雑誌を作っていた新声社という出版社が神田に開いていた、当時まだ珍しかったゲームグッズの専門ショップである。わたしはお正月になるとそこの福袋を買いに出向き、その中に入っていた「〇」の中に「ゲ」の文字が輝く青いオリジナルクッションを愛用していたし、店内のＵＦＯキャッチャーで当たりを引き「スーパーリアル麻雀」の香澄の画面キャプチャパラパラ写真入り小冊子をもらって喜んだりしていた。格闘ゲームのヒロイン「ナコルル」の着せ替え人形を発売するなど、すべてにおいて先駆けだったと思う。

そこは、同じフロアで立地条件はほぼ同じなのに、うちの店と比べ物にならないほど結構なお客さんがいた。入ってすぐ、店の床面積に不相応なほどの大量の同人誌が平積みになっていた。通路は狭い。そして、壁にはビニールのポケットに入ったテレホンカードやマジックギャザリングのカードがびっしりと並んで売られている。

わたしの周辺の昔からのアキバ友達の間からは「ついにこんな店ができちゃったか」という喜びなのか悲しみなのかわからない感想が洩れ聞こえてきた。アキバは電気の街、無線の街。今でこそ「ヲタクだ」と開き直るのもアリだが、「俺たちはヲタクじゃない、マニアだ」などと真顔で言いはる人が多かった時代である。

わたしはそこで、コミックマーケットのカタログを買った。重たい本だが、それとわからないように茶色い紙袋に入れて渡してくれた。その店の名前は「とらのあな」という。

八月も下旬になった。開店当初は多かったお客さんはだんだんと途絶えはじめ、一時間に一人見に来る人が居ればいいという感じだ。恵子はレジの前で椅子に座ってファインを読み、わたしはアイドルの曲の音量をガンガンにして聴いていた。扇風機だけがただ首を振り、生暖かい風がかき回される。

「いらっしゃいませ」
人の気配を感じて言うと、入り口には店長が立っていた。そして、笑顔で、こう言った。
「急なんだけどさ、この店、明日で、閉店だ」

突然すぎるバイト最終日。何の恩義か社長は、恵子とイソップ、そしてわたしを三人とも店に呼んだ。しかし、それは恩義ではなく店内のこの状態を予想してのことだったのだと店が開いてから気がついた。表の看板に貼り付けられた書きなぐりの「閉店」という赤字を見てか、レア感が好きなアキバの人々は今更一気に押し寄せた。投売り状態の店内のレジに、初めて列ができた。皮肉なものだ。ダイヤルＱ２の機械も、ペンティアムも、いつのまにやら半額以下の値札が付けられている。店内のケーブル類やパソコンの周辺機器は午後の早い時間で全てなくなってしまった。しかし、Ｑ２の機械は最後まで、どーんと鎮座したままだった。結局、一台も売れなかった。

あっという間に夜になる。この店の給料は、銀行振込みではなく今時珍しい手渡しであった。しばらく前にもらった初めての給料は、茶色い給料袋の中に数枚のお札と小銭、そして明細が入っ

ていた。しかし、この店は今日閉店するのだ。果たしてそれから今日まで働いた分の給料はちゃんと払われるのだろうか。バイトの三人とも、そこが実はいちばん気になるところであった。

店の片付けが終わって、静かな空気が流れる。表に出してあった看板を持って、店長が階段を上がって、店に帰ってきた。そして、

「ああ、おつかれさまでした……今日で終わりだね」

と言う。そんな感傷的な店長に、空気を読まない恵子が言った。

「あの、今日までの分って、給料いつもらえるんですか」

店長は少しの間の後、笑顔で答えた。

「えーとね、今日で閉店だけど、ここ、まだ来月中は借りてるから、連絡して、取りに来る日を決めてもらえれば」

不安な空気が漂った。しかし、わたしはこの時気がついたのだ。わたしは、この店に、愛着を感じていたということを。

別に、数日分の給料くらいもらわなくってもいいと思った。実質、全然仕事という仕事をしてなかったと思ったし。毎日アキバに来て、お店っぽいことができて、楽しかった。「どんどん」の牛丼を買ってきて恵子と交代でバックヤードで食べたこと。イソップと二人の時は、最初は不

安だったけど、今では仲良くなれたこと。マイクロソフトのインテリマウスらしきバルクのマウスを買ったお客さんに「がんばってね」と笑顔で言ってもらえたこと。いろんな想い出が頭をよぎった。

「おつかれさまでした」

恵子とイソップとわたしは、店長を残して店を出た。神林ビルの急な階段に、わたしたちの歩く音だけが響いた。

駅までの静かな帰り道、黙っているわたしに、恵子が言う。

「ちゃんと給料もらえんのかな、あやしいよね」

「うん、でも、べつにいいかな、楽しかったし」

わたしは少し笑顔で返した。

「え、信じらんない。イソップは給料もらえなくてもいいの？　イソップなんて給料一回ももらってないんじゃない？」

「うん、もらってないよ。もらってないけど……」

イソップは、そう言いながら立ち止まった。そして、持っていたアウトドアーのトートバッグ

をごそごそやり、箱のような何かを取り出した。それは、店の裏に置いてあった、最新式のＭＤプレイヤーだった。
わたしたちは凍りついた。
「それ、店長のじゃないの？」
イソップは笑顔でゆっくりうなずいた。
「だって、お給料もらえないと思ったから」
イソップは臆面無くそう言う。わたしは、本気で恐ろしくなった。恵子は、ごまかし笑いをしていた。わたしも、その横でつられて笑うしかなかった。
後日、給料はちゃんと支払ってもらえた。わたしは神林ビルのすぐ近く、富士無線で「マイクロ聞多」という受信機を買った。その残りで、家族に晩御飯をごちそうした。これが、わたしの初めてのバイトの想い出である。

# ダメおたく少女が開眼したとき

……わたしはなんてダメな子なんだ。運動会のかけっこではビリ以外とったことがない。アレルギーがひどくていつも肌が荒れているし。食べられるものが限られているから友達と放課後に喫茶店に行くこともできない。声が変だとみんなに笑われるし。顔の形もいや。勉強にも、スポーツにも、とにかく何に対してもぜんぜんやる気が出ない。自慢できることといったらアニメとゲームとアイドルに詳しいことと、歌を歌うことくらい……ううん、これも自慢になんかならないか。何の役にも立たないもの。自分の好きなものについて、ほかの人はみなくだらないと言う。好きなアイドルの曲やアニメの主題歌をピアノでそらで弾けたとしても、楽譜を読んでクラシックを弾けなければ意味がないって。ゲームのキャラの名前を覚えていても、大学へは進学できない。こんなわたしだから、男の子にも当然もてない。

どうしてみんなあんなに楽しそうに笑っているんだろう。何をモチベーションにして毎日生きているんだろう。ああ、誰かと代わることができたらな。一日だけでもいい。ほかの人になって

みたい。
今から約五年前、わたしはこんなことを考えていた。ただなんとなく毎日を過ごしていた。その前年「透明な存在」という表現をした少年がいたが、実はわたしはその言葉に思わず共感してしまった。あの頃のわたしもきっと同じような気持ちだった。自分はいてもいなくても同じ、いなくなっても誰も困らない。自分は誰からも必要とされていないと思っていた。風邪だと言って学校を休んだ日、ひとりで新宿へ行った。ゲームセンターの前で茶色い髪の男の子たちがたむろして楽しそうにゲームの話をしていた。わたしはひとりきりだった。悲しくなった。
そんなわたしにあるきっかけが訪れた。わたしの唯一の心のよりどころだった深夜ラジオのイベントで知り合った仲間の紹介で、パソコン通信ネットに入会したのだ。それは会員百人あまりの小さな草の根ネットだった。はじめてアクセスした時、画面に光る文字列を見てわたしはなんともいえない気持ちになった。食い入るように夢中で読みふけった。わたしと同じものが好きで語り合っている人が、そこにいた。そう思うと、興奮してたまらなかった。そして、今までこのような世界があったことを知らなかったことを悔しく思い、まるで空白の時間を取り戻すかのように、わたしはすぐに書き込みをはじめた。不思議と、勇気はいらなかった。
それからというもの、わたしは学校から帰ってくるとご飯もろくに食べずネットにアクセスす

るようになった。普段口にできない、誰にも理解してもらえそうもないこと、自分の中に秘めていた考えや思いをおそるおそる打ち明けるたび、ネット上にいる人たちは声をあげて反応してくれた。「共通言語がある」。それがとてもうれしかった。会員のほとんどはわたしよりひと回り以上も年の離れた男性の方々だったが、違和感は微塵も覚えなかった。周りを見渡せば、同じ物を同じように好きな仲間がいるという今までには考えられないような恵まれた状況にわたしは、はじめて自分が自分でいられる空間を見つけた気がした。小さな秘密のクラブのようなネットは、わたしの居場所となってくれた。

ネットを覚えてすこし経ち、書き込みも板についてきた頃、わたしの元に一通のメールが届いた。アイドルファン仲間の友人からだった。それは「はるこちゃんの文章をホームページに載せませんか」という内容だった。インターネット？　ホームページ？　わたしはピンとこなかったが、とにかく多くの人に文章を読んでもらえると聞き、快諾した。それからは週一度、彼にメールで原稿を送り、それをネット上に転載してもらうようになった。すると、数ヶ月もしないうちにアイドルのキャンペーン会場などで知らない人に「日記読みましたよ。おもしろかった」と声をかけてもらえるようになってきた。わたしはとてもうれしかった。それまでひとりきりでノートに綴るだけで閉じ込めてきた自分の思いを、文章にしてネットにアップすることで、知らない

誰かに読んでもらうことができ、中には共感したと言ってくれる人もいる。なんてすばらしいことだろうか。わたしの中で隠れて小さくなっていた欲求が起き出してきた。もっとわたしを知ってもらいたい、わたしの言葉を聞いてほしいと思った。家からインターネットに入ることができるようになってからは、ますますそんな気持ちが強くなっていった。

そんなある日、わたしの元にうれしい知らせが届いた。それは、あるゲーム雑誌の編集長さんからだった。「うちで連載をしてみませんか」。そんなことを考えもしていなかったので、信じられなかった。小さな頃からゲーム雑誌を読みあさっていたわたしには、コラムを連載するなんて夢のまた夢だったのだ。叶うことなどないと思っていた憧れのひとつがあっさりと現実になった。

それから、わたしのホームページを見たという方から、いろんなお話をいただけるようになった。コラムの連載、インタビュー、対談など雑誌のお仕事をはじめ、ラジオ、テレビ、声優、そして二十歳の誕生日には念願のCDをも出すことができた。ふと気がつくと、ずっと気にしていた頬の湿疹が消えていた。いつのまにか、わたしはよく笑うようになった。「笑う角には福来たる」(笑)。「自分には居場所がある」という安心感のようなものから、わたしは明るさを得ることができたのだと思う。わたしにとって自分のサイトは、まさに「ホームページ」なのだ。わたしは今、年齢も住所も生活も違う人たちを結びつけてくれるネットの存在のすばらしさを、体で感じ

ている。そして、とても感謝している。もし、ネットがなかったら……わたしは、五年前と同じようにひざを抱えてうずくまっていたのだろうか。疲れて帰って来て湯舟に浸かっていると、ふと、あの頃の寂しい感覚を思い出すことがある。でも、わたしはあれから、わたしを自分のことのように応援してくれる人にたくさん出会うことができた。今でも悩みは尽きないけれど、今は心から幸せだと言える。そして何より、がんばっていこうと思うことができている。

だから今わたしは、コンピュータネットという大海を知らないまま、自分の周りの古井戸のような狭い世界がすべてだと思い込んで、悩みもがき苦しんでいるすべての少年少女たちに言いたいのだ。学校や今いる環境だけがすべてじゃない。誰にでも、輝ける場所はきっと、あるんだ。モニタの奥に広がる現実の続き、広くて自由な世界に、勇気を出して飛び込んできてほしい、と。

この文章を雑誌のコラムに書いてから約十年が経った。ネットは普及しフツーになり、ブログなんつー新しいものもできた。

この十年を振り返り、思った。わたしは、ネットと一緒に大人になった気がする。わたしが高校を卒業したのが、一九九七年。その当時からするとインターネットは約十倍普及しているのだ

そうだ。それに比べて、わたしはどうだろう。百倍くらいは発展したのではないか……最初が全然だったので（笑）。でも、ネットも桃井はるこも、数値じゃなく、人をどれだけ豊かに、幸せな気分にできるかが大事なんだと思う。

（初出「コンプティーク」〈角川書店〉月刊コラム丼、一九九八年）

# 小麦ちゃんとわたし

出会いは、美少女ゲームのように突然だった。二〇〇〇年末、わたしのウェブページに一通のメールが届いたのだ。「今度、タツノコプロ製作の新作アニメーションの声優オーディションがあるのですが、いらしていただけませんか」というような内容であった。わたしは、いろんな所で「アニメ好き、タツノコ好き」と散々書いていたので、「なにこれ？　ネタじゃないの？　何かの詐欺？」と一瞬思って警戒した。しかしどうやら本物らしい。初めてのオーディション。マイクの前で渡されていた原稿をいくつか読んだ。とても緊張した。数週間後、合格の知らせをいただいた。「ザ・ソウルテイカー」に中原小麦役で出演させていただくことになったのだ。

後にスタッフの方に聞くと、この作品のキャラクターデザイン、渡辺明夫さんが「ぜひ桃井さんを」とおっしゃったとのことで、オーディションに呼んでくださったんだそうだ。渡辺さんは、文化放送でやっていたわたしが出演していたラジオをずっと聴いてくださっていたらしい。そんなところから出会いがあるなんて、なんとも不思議というか、ありがたいと思った。

初めてのアフレコは、わたしが想像しているのとは随分違うものだった。綺麗なカラーの絵が入っているところもあれば、静止画に「小麦」と書かれたテロップが点滅している箇所もある。これらに声を合わせて演技して入れていくのだ。

アフレコスタジオには、マイクが三本立っている。ビデオを流しっぱなしにした状態で、出演者全員が、このマイクに入れ替わり立ち替わり入り、声を吹き込んでいく。どこのマイクに誰が入るかは決まっていない。まさに阿吽(あうん)の呼吸である。

わたしの台詞はそんなに多くはないが、お話の雰囲気が変わる重要なシーンが多かった。わたしの横にはアニメのタイトルバックで名前を見たことがある声優さんがずらり。緊張した。「ザ・ソウルテイカー」のスタッフの方、共演者の方には、本当にゼロから教えていただいた。右も左もわからぬわたしに、遠慮なくアドバイスをくださった。でも、決して感情的な言い方ではなかった。わたしをひとりの出演者として尊重してくださった、プロの現場だった。

**01年3月31日のウェブ日記より**

**日本青年館にて、ＷＯＷＯＷ新作アニメ試写会。神宮の杜、桜並木。でも雪が降ってて傘を持つ手が固まるほど寒い。しかしお客さんは沢山でうれしかった。実はわたしも、今日の会場**

で初めて「ザ・ソウルテイカー」第1話を観た。オープニングから感涙しそうになったよ。かっこよすぎるぜ!! ああ。こんなスゴイアニメ(観れば意味がわかる)、なんと言ったらいいかわからんくらいモモーイの大好きな感じ!! なんの関係もなしにこの作品を観ても絶対ファンになるはず。夢みたい。そして小麦ちゃん登場。ソウルテイカーが出てきて、テーマソングが流れたときにはもうヤバかったよ。なんてわたしはしあわせものなのだ。生きててよかったと本気でおもった。きっと、会場で観てたお客様も放送のスタートがますます楽しみになったと思う。小麦ちゃんのセリフ「すごーい」が、わたしの気持ちまんまだった。みんなWOWOW入って! これ観るためだけでも損しない。上映の後の舞台あいさつでは何といっていいかわからなかったけど意外とよく喋ったと思う。お客さんの拍手が暖かかった。明日からますます×100がんばろうと思った。ありがとうございました。

わたしが演じさせていただいた「小麦ちゃん」は、シリアスな作品の中で、一服の清涼剤とでも言うべきか、当時はまだこのような呼び名は新鮮だったのだがいわゆる「萌えキャラ」であった。渡辺明夫さん自身もお気に入りのキャラクターで「ザ・ソウルテイカー」の映像特典のアニメー

ションも小麦ちゃんメインで快く作ってくれたんだそうだ。そこで生まれたのが「ナースウィッチ小麦ちゃんマジカルて」のパイロットフィルムである、オープニング映像である。「小麦ちゃんがもし魔法少女でアイドルだったら……」というテーマで、本当のアニメのオープニングのようなものを作ってみようということだった。そこでわたしは初めて「アニメ主題歌」を作らせていただいたのだ。それが「愛のメディスン」という曲である。

「小麦ちゃんが本当に独立してアニメ化できたらいいね」と、「小麦ちゃんプロジェクト」が始動。ファンサイト「小麦っこくらぶ」を立ち上げ、そこでネットから小麦ちゃんを盛り上げていきたいという計画を聞いた。当時はまだ、ネットをプロモーションの主軸にするのは無謀だと思われていたような時代だった。ヲタが十人集まっても、常時接続環境があるのは半分ほどだったように思う。そこで、偽まる氏がまず提案した。「桃井さん、インターネットでラジオ、やりませんか」

こうして、二〇〇一年十月、伝説のネットラジオ「中原小麦のこんがりナースステーション」

がスタートするのである。今でこそアニメのプロモーションのため多くのネットラジオが存在するが、当時は「今ネットラジオをやってるんです」と説明しても「インターネットラジオって何ですか？　ネットでラジオができるの？」という聞かれ方をよくした。この番組のパーソナリティは、桃井はるこではない。「中原小麦ちゃん」である。この番組が、世界初、アニメのインターネットラジオなのだった。

最初の頃は、偽まるさんが書いた小麦ちゃんが言いそうなことが書いてある原稿をラジオドラマのように読んでいくという内容だった。番組は手作りそのものだったが、エンジニアの長谷部さんの遊び心によって、「こそこそ元気に」楽しい番組になった。わたしも小麦ちゃんのキャラソン「こむぎ気分でろっくンろーる」を書き下ろしたりして、番組を盛り上げた。いきなりデモテープを持っていった時の偽まるさんの驚きの顔が忘れられない。そのまま番組のオープニングテーマに採用された。

「みんなが応援してくれたら、小麦ちゃんのアニメが作れるかも!?」わたしたちの願いが通じたのか、お便りが次々届くようになり、徐々にフリートークのコーナーが増えていき、番組が軌道に乗ってくると、ラジオは大人気に。アニメ業界でも一目置かれる存在となったのだ。そして、二〇〇二年八月、「ナースウィッチ小麦ちゃんマジカルて」第一話がオンエアされたのだった。

小麦ちゃんは本当に刺激的だった。よく偽まるさんが言っていたのは「俺たち、金のためなんだったらこんなアホなことせんわ」ということだ。勿論プロだからその売り上げがお給料になったりするわけだが、それにしても必要以上にみんながんばっていたし、その「転がりっぷり」「勢い」がすごかった。

わたしが今思い返して転機になったことがいくつかある。二〇〇一年の冬のコミックマーケットに、MDひとつでラジオのゲリラ収録に行ったこと。まだ数少なかった小麦ちゃんの同人誌を見つけては、わたしが自腹で購入し、内容をチェックしてお客さん相手にツッコミを入れた。同人誌の存在を黙認してしまうというヤバさの上、売っていたファンの人は、まさか声をやっている本人が買いに来るなんて夢にも思っていないようだったから面白かった。

それからもはや伝説となっている「会議室スペシャル」。収録の日、いつものようにパイオニア本社に行くと「ごめん、スタジオ取り忘れたわ」と告げられた。仕方が無いので普通の会議室でMDひとつで収録を始めることに。その場所が静かな法務部のオフィスの横だったため、大きな声を出さないように注意される。しかし小麦ちゃんは悪ノリして、「むぎむぎ!」などと大声

で萌え台詞を連発。ここで、何かが壊れた。そして、二〇〇三年の夏のコミックマーケット。地平線の彼方までいる人、人、人が、「愛のメディスン」に合わせてトンドルしてくれていた。まさに、小麦ちゃんはみんなの応援によってここまで来られたんだと、感謝でいっぱいになった。

よく「小麦ちゃんのアニメの内容に桃井さんは意見していたんですか？」と聞かれるが、実は全くノータッチなのであった。わたしは出演声優として台本をいただき、演技をするのみだった。が、自分で言うのもなんだが「この面白さは多分わたしが一番全部理解して演じる自信がある」というようなマニアックなネタが満載で、この作品に主演させていただいたということに業を感じる。

第一話、小麦ちゃんは「2ちゃんねる」のアスキーアートのような敵と戦う。これでネットは祭りに。実況掲示板では煽りや批判的な意見が多かったのだが、管理人のひろゆき氏が肯定的な意見を一言述べるとさーっとそちらに意見が傾くのはさすが、鶴の一声とはこういうことかと思った。第二話はお台場が舞台。コミケをイメージした同人誌即売会で戦う。以降も小麦ちゃんは「マジカルナース小麦」となって、相棒のムギまると共に、巨大ロボ「ビッグサイトロン」を

操るライバルの「マジカルメイドこより」とのバトルを繰り広げるのだ。いろんなコスプレ、パロディを織り交ぜ、ものすごいテンポとテンションで、現実とアニメの世界の間を行き来する。

二〇〇四年、「ナースウィッチ小麦ちゃんマジカルてZ」の最終巻がリリースされ、小麦プロジェクトは終了した。わたしは、初めてのアニメ出演、初めての曲作り、初めてのネットラジオなど初めてづくしだった小麦ちゃん、いろんなことを教えてくれた小麦ちゃんへの気持ち、そして応援してくれたみんなへの感謝を込めて新曲「ま・た・ね」を書き下ろした。この曲は、中原小麦と桃井はるこ、キャラクターと中の人がデュエットするというこれまた実験的な作品だ。間奏には台詞も入れて、聴いているといろんなことを思い出して自分でもグッときてしまう曲である。

「またね、小麦ちゃん……」。

ところが。翌二〇〇五年一月、なんと小麦ちゃんはパチスロ機になって帰ってきたのだ。これには驚いたが、裏話を聞くと、実は小麦ちゃんのアニメがリリースされている間に完成し、ホールに並ぶ予定だったのだが、開発途中で規格が変わり、中のプログラムを作り直したりしている内にこのタイミングになってしまったのだそう。しかし小麦ちゃんの魅力を凝縮した素晴らしい

出来栄えに、開発者の無償の愛を感じた最高の台だった。
　パチスロの発表会の日、都内のホテルの控え室にわたしと偽まるさん、ＵＰ ＬＩＦＴさんが集まった。「しかし、プロジェクトの最後のリリースがパチスロになっちゃうなんて、小麦らしいわな」と爆笑しあった。ひとつ不思議なことがある。わたしが小麦ちゃんのアニメのために最初に作った「愛のメディスン」の歌詞には「フィーバーフィーバーしちゃう」「フィーバーフィーバー止まらない」という文言が掛け声とともに入っているのだ。これは、わたしは小麦はナースであるから、「熱が出る＝フィーバー」そして「小麦ちゃんの人気が出る＝フィーバー」という意味を込めて作ったのだが、今聴くとあたかもパチスロになることを予見していたかのようである。ボーナス確定の画面を見ながら「愛のメディスン」を一緒に口ずさみ、その繰り返される点滅に、小麦ちゃんとの数年間を想った。

# 病院

01年9月12日のウェブ日記より

父の具合が悪くなったという電話を受けた。何もかもそのままで部屋を飛び出した。病院に着くと弟がすぐ来た。母がひや汗をかいていた。入院することになった。実は昨夜、家族で食事に出たのだが、父は「疲れたので寝る」と早く家に帰ったのだった。そのまま寝てればよかったのかもしれないけど、昨日はアメリカで大規模なテロがあった。ニュースを明け方まで観てしまったんだそうだ。そして、仕事のために朝早く家を出た。わたしは夕方、部屋で曲を作っていた。「平和がいいよ」という曲。たまにはデモをパソコンに録ろうと、ヘッドフォンをかけようとしたところに、電話が鳴った。わたしの携帯電話にはバイブレータがついていない。

わたしが今こうしていられるのは、仲間のおかげ、でも、実はいちばん感謝しているのは、両

親にだ。
わたしは子供の頃からかなり生意気であった。普通の親だったら「どうして普通にできないの」と怒るところを「はるこさんは大物だわね」とか「はるこは面白いからな」と言って生暖かく見守っていてくれた。わたしがいじめられて「もう学校に行きたくない」と言った時も、ラジオに投稿して読まれたことを他の子にチクられて先生に呼び出された時も。母はいつもわたしを守ってくれた。
わたしの幼稚園の頃のいちばん鮮明な記憶は、帰り際、先生に呼び出されて玄関先で長々と小言を言われペコペコと頭を下げる母の姿だった。母は耐えてくれていた。後日、テレビを見ながらこんなことを言っていた。
「今思うと、どうしてあんなことで悩んでいたんだろうかと思う。先生は、担任の時だけのつきあい。親は一生なんだから」

こんな子供のおかげで波乱万丈の子育てだったわけだが、それもひと段落した。わたしは家を出て、弟も大学に進学した。仕事の合間、久しぶりに実家に帰ると、母が一人で茶の間に居た。

ずっと愛用している大きなマグカップで紅茶を飲みながら、ワイドショーを眺めていた。わたしの母は実はとても大柄で、わたしはとうとう母の身長を追い越すことはなかったのだが、なんだかその時の母はとても淋しそうで、覇気が無く見えたのだ。そこでわたしは提案した。

「ねえ、お父様の仕事場に手伝いにいきなよ。また昔みたいにさ」

新婚の頃、わたしが生まれる前に母はよく自営業である父の仕事場に事務の手伝いに行っていたと聞いていた。溜池にある事務所まで、赤坂見附から歩いて通っていて「あの頃は若かったわ」と懐かしんでいた。母は簿記の資格を持っており、実は仕事もなかなかできる。ずっと家に引きこもっているより、社会性を持ったほうがいいと思ったのだ。母はわたしの提案通り、次の週から父の仕事場で働きはじめた。すると、みるみる母は若返った。着る物もオフィス風の服を毎日コーディネイトし、メイクにも気合いが入る。通勤するのに地下鉄の階段を歩くのも、適度な運動になると喜んでいた。そのいきいきした表情にわたしもとても嬉しくなった。しかし、二週間ほど勤めたある日、母は肩が痛いと言い出した。五十肩だろうか。そこで、少し仕事の休みを取ることにした。病院にも行き、数日もすると回復してきたので、再び仕事に戻ったその日、異変は起こった。

父がオフィスで倒れたというのだ。本人は初めは「大丈夫だ」と何度も言い、立ち上がって歩

いてもいたが、だんだんとふらふらになり、ついには歩けなくなってしまった。「ソファで寝ていれば大丈夫だ」と怒鳴り散らす、病院嫌いな父。しかし母がタクシーを呼び、すぐ近くの病院へ向かった。そこは、二十数年前、わたしが生まれた病院なのだった。

脳梗塞だった。病室には母と弟がいた。父はベッドに寝かされ、点滴を受けていた。顔色は悪く、右半身は殆ど動かせなくなっていた。息を切らしたわたしに、

「ああ、はるこ、よくきて……」

いつもおしゃべりな父だが、ろれつが回らない。当たり前だが、とても元気がない。看護士に抱えられ車椅子に乗り、検査室へ連れて行かれた。

いつも朝早くから働いて、夜遅く帰ってきた父。なんだか、わたしはどうしてか、自分の両親だけはいつまでも元気なままでいるような気がしていた。父ももう六十を越えているのに。わたしが会いに行くと、いつも、

「よく来た」

と嬉しそうにする父。だが、今日はいつもの笑顔ではない。とてもとても弱々しかった。現実

がわたしに襲いかかった。
だが、実際そういう事態になってみると、泣いたり、悲しいとかそういう感覚にはならないものだ。とにかくその場をなんとかしなければならない。次の日からわたしも、父の仕事先に知らせる手伝いをしたり、入院の準備をしたり、忙しくなった。子供の頃、父の仕事場で会ったきりの取引先の人に電話で連絡をしたりもした。そのリストを見ると、こんなにも沢山の仕事を抱えていたということを初めて知った。
「はるこちゃん、こんなにちゃんと連絡をくれて、立派になって。もう中学生くらいですか?」
などと言われたりして、ちょっと苦笑してしまった。けれど誰もが優しかった。
「お父さんが具合悪くなって大変だけど、がんばってね」
「いつもお父さんにはお世話になっているから」
と何人もの人に言われた。電話を掛け、感謝の言葉を言われるたび、今まで知らなかった父の立派さがわかった気がした。
自分の仕事が終わると、わたしは病院の面会に通うようになった。一時はどんどん症状が重くなっていき、心配をしたが、十日を過ぎると少しずつ安定していくように見えた。しかし、右半身は動かない。寝返りもままならない。着替えを手伝ったりもしたが、動かせない腕や足はもの

すごく重いのだ。自分の体が突然動かなくなった父は、さぞかし不安だろうと思った。
だが、父は弱音を吐かなかった。
「絶対復帰する」
と動かない唇でわたしにも何度も言った。わたしは、その力ない声に、
「うん」
と笑顔で返しながらも、実は半信半疑で、悲しくなってしまった。本当に元気になれるのだろうか。しかし、父はわたしのような弱虫ではない。まだリハビリを始めろと言われていないのに、先生に自分からやり方を聞いて、動かない手足を動くほうの手でマッサージしたり、ベッドの柵にひもをひっかけ、運動したりしていた。

家の物置を掃除していた母が、わたしを大声で呼んだ。母がわたしに見せたのは、父が学生の頃のノートだった。グレーの大学ノートが何冊も束ねられ、パンチで穴をあけ、ひもでくくられている。小さな綺麗な字で埋め尽くされ、中は真っ黒だ。びっしりと書かれた英熟語、数学や物理の公式。

「こんなに、勉強したんだね……」
　でも、わたしに父はいつも、
「いい学校へは、死ぬ気で勉強すれば誰でも入れる。でも、歌を作って感動させたり、人前で歌って喜んでもらうのは、勉強すればできるようになるというわけではないんだぜ」
　と言っていた。

　弟は毎日、母と一緒に父の病室に行って世話をしてくれていた。母は、父が入院して一週間くらいはほとんど寝ていなかったのではないか。やっと落ち着いてきた頃。病院からの帰り道、わたしに言った。
「はるこさんがあの時、私に手伝いに行けって言ってくれなかったら、事務所に一人だったら……危なかったわね」
　父が倒れた時、仕事場に一人きりだったら、きっと寝ていれば治ると思って、そのままだっただろう。想像すると恐ろしくなった。

高校生だった頃のことを思い出した。わたしは、父が仕事で使う書類をワープロで清書するよう頼まれていた。本当は前の日の夜のうちに出来ているはずだったのだが、ネットをしたりしてさぼってしまい、結局朝までかかってしまった。朝日の中、急いで印刷するが、縦書きの書類の行間がなんだかチグハグで、格好悪い。試しに何度も印刷しているうちに、プリンタのインクリボンがなくなってしまった。

「ごめん、もうちょっと待って」

「いいよ、別にまだ、だいじょぶだから」

父は普段なら既にこの時間には家を出ているはずである。わたしはスーツ姿に着替えて身支度万全の父を見て焦った。父を自分のせいで待たせてしまっている。

わたしはプリンタのインクリボンを交換したりガチャガチャやりつつ、でもやっぱり印字の方向が変になったりページの数字が振られなかったりで、少しイライラしてきた。でもここまで来たら万全な書類を作って渡したいと思い、格闘していた。

ふと、つけっぱなしにしていたテレビのニュースの様子が変だと気がついた。父が乗るはずだった地下鉄が、止まっているとアナウンサーが言っていた。その日は、地下鉄サリン事件の日だったのだ。

母はいつも、父の病室にいた。その病院の看護士さんや先生は優しい人ばかりで、面会時間を少し過ぎても、一度も急かされることがなかった。そうすると自然と静かにしようと思うし、時間も守るものだ。毎晩、名残を惜しみながら病室を去った。

お互い忙しかった父と母だったが、なんだか、入院してから距離が縮まったような気がした。そして、わたしも弟も、両親の大切さ、偉大さを改めてわかった気がした。

父は毎日リハビリをがんばって、それを母は支えて、なんだか忘れかけていたものを思い出したみたいに、仲睦まじくしていた。病気になったのは良くないことだけれど、わたしは、そんな姿を見ることができた。夫婦の鑑のような姿だった。

のんびり屋で父に守られているばかりと思っていた母が、父をたくましく助けている。父はまだ力ないけど、安心して、

「今日はこれが出来るようになった」

と笑顔で語らっている。物静かでいつも冷静な弟も、毎日病院に来てくれている。とても優しいのだ。

父の入院は、わたしに色々なものを教えてくれた。家族とは、夫婦とは。父と母が病室で語らっているのを見ていると、何故だかわからないけど、涙があふれて来るのだ。わたしは廊下に出て、密かに涙を拭いた。

この両親の子供でよかったと思った。

わたしは両親に、大人になって初めて、長い手紙を書いた。二人の子供でよかったということ。父の病気がわたしに教えてくれたこと。そして、わたしもいつか二人のような夫婦になって、子供に尊敬される親にもなりたいと書いた。

この病院で、わたしはもういちど産まれたようなものだ。

# UNDER17

02年2月4日

突然ですが、ここで重大発表!! この春から、桃井はるこは新しいプロジェクトをスタートさせますよ。その名も「UNDER17」(アンダーセブンティーン)。〝アンセブ〟って呼んでね(笑い)。

わたしは、昨年「いちご打」というパソコンゲームの主題歌「いちごGO!GO!」を作りました。この曲は、桃井はるこの作詞・作曲・歌唱なのですが、パッケージにはわたしの名前は記載されていません。このソフトは、いわゆる18歳未満の方はご購入いただけない種類のものので、メーカーの方のご配慮でそういう運びになったようです。が、発売直後からメールなどで「あれを歌っているのはモモーイですか」という問い合わせを沢山いただきました。そして、この主題歌が大好評で、秋葉原界隈で話題となり、沢山の方に聴いていただいているということを知りました。しかし「18禁」というとやっぱり一般的なイメージはアレなもので、なんだ

かその曲自体がうしろめたいもののようになってしまうこと、桃井はるこを応援してくださっている方が心配してくださったこともあって、いままでmomoi.comには18禁ゲームに提供した曲リストなどは掲載していませんでしたし、BBSなどでふっていただいたときに答えるくらいの控えめなスタンスでした。でも、わたしは今どんどんこの音楽の世界にハマっています。そして、ゲームの主題歌にみんなが望んでいるもの、求められるもの、いわゆる「萌える曲」を、わたしは極めることができる自信が出てきたのです。わたしが過去に聴いたアニメのテーマソングやアイドルの曲の蓄積と、わたしの特殊なヴォーカルがそのリソースになって新しいものを作る……。すごくやりがいのあることじゃないかと。しかし、わたしがライフワークとしてやっている音楽活動とは、完全に一致するわけではありません。なので「じゃあゲームとかの主題歌を作るとき用の名前をつけよう」そして、「この曲はわたしが責任もって作っております」と胸を張って公表しようと思ったのです。それが「UNDER17」です（この名前は、電車の中で突然思いつきました）。

ゲームの主題歌というのは、聴いてくれているファンが多いにもかかわらずそのグレードや、作り手側のやる気や才能が伝わってくる魅力的な曲にはなかなかめぐり合えないものです。美少女ゲーム界の音楽の現状はピンからキリまでという混沌とした状態にあると思いま

す。そのまったりしたノリ、くじ引き感覚がまた面白かったりするのですが、ゲームを買ってくれる人の立場に立てば、楽しくかっこいい主題歌が聴ければ、それだけでも「これを選んでよかった」と思ってもらえるでしょう。わたしが立ち上げるUNDER17は、一時的なものではなく、これから数々のゲームの主題歌・挿入歌を手がけさせていただきたいと思っています。いままでなぜか匿名が慣習となっていた18禁ゲームでも名前を出して堂々と活動していきますよ。だってわたしは一生懸命、まじめに誠心誠意とりくんでいるのですから。ゲーム自体は18禁の作品でも、サウンドトラックは18歳未満の方にも聴いてもらえるから、18歳未満の方も心配しないでね。アンセブは、対象年齢にとらわれず、ゲーム、アニメなどの音楽を作っていきたい、ゆくゆくはひとつのジャンルになっちゃうくらいインパクトのある「アンセブ流ポップソング」を追求していきたいと思っています。ってかんじで、UNDER17は、桃井はるこを中心に、その作品に最良と思われるアーティストを迎え、開放的なユニットとして、2002年3月、ゲームソング界の一時代を築くべくスタートします。どうぞよろしく!!

02年2月27日

わたしは、多分買う人が99・9%男性である（しかもフジュン？な動機である。笑い）美少女ゲームの世界に、歌でするするっと入り込んで、女のコ（24にもなるけどさ、精神年齢は。笑い）である自分の本音をちょっと注入できたら、とか思っている。「萌えソングの追求」それは「こう言えば喜ぶんじゃないか」とかいう媚びではないんです。それっぽい言葉の羅列だけで作った曲だとしたら、多分聴いた人にはわかってしまって、うすっぺらな印象を持たれると思う。まあ、たしかに「いちごGO!GO!」なんかはおバカソングなのですが（笑い）。それにしても、そこに一片（いや、二片、三片）ナマモノの気持ちを入れて、思いっきりやって、その姿をほほえましいと思ってもらう、というか。わたしが定義する「萌え」は精神的で人間的なものなのです。男の子の望むことと女の子の望むことの輪っかがかさなる部分はあると思う。

02年4月29日

東京ビッグサイトにて「キャラフェス2002」。今日はUNDER17の初ステージ。自分がやりたい、実現させたいとしていることに共感して、応援してもらえるというのは、すっご

くありがたくて、うれしいことだ。
わたしは、美少女ゲームソングというのは、わたしがずっと聴きつづけて執着しつづけてきた2つのもの、「女性アイドル歌謡」と「アニメソング」の要素がクロスし、それを超えたところにあるような気がしている。独特な快感要素を形成することができる自由なフィールドなのだ。UNDER17の曲作りでは、わたしは、普段は照れてしまったりする「萌え」や「燃え」に対するこだわりにまじめに向き合うことができて、そして長年の蓄積をおもいっきり発散するてだてとなってくれて、それがひらめきとなって歌になったとき、気持ちよくって仕方がない。
おもいっきり歌う「いちごGO!GO!」。わたしはこの曲を作ったときには、こんなに多くの人に気に入っていただけると思っていなかった。みんなモニタの前でひとりで聴いていてはくれるけど、一緒に「GO!GO!」って言える日がくると思ってなかったよ。このステージを提供してくださった、ゲームメーカーのWitchさんに本当に感謝しています。
UNDER17を作ろう、と思ったのは……。「〝いちご打〟の主題歌が話題になりはじめてるよ」っていうとき、そのご感想がわたしの元に直接届いてこないっていうのがすごく淋しかったのです。そういえば、わたしも、他の美少女ゲームの曲を聴いて「これはいい曲だ!!」って思っても、誰が作られて歌われているのかわからなかったことがあったな、と。そういうときっ

てもうそこで、行き止まりになってしまう。この曲を作っている人の他の曲も聴いてみたい、感想を伝えたいと思ってもなかなか難しい。そんなことを思ってわたしは名を名乗り、思い切り美少女ゲームソングにだけ特化する「UNDER17」というブランドを作った。この名前の由来は「18禁」のゲームだけど、心はすごくピュアなんだよ、だから敢えて18より下の年齢を名乗る、ということと、今年は2002年、ワールドカップの年にちなんで記念にサッカーっぽい名前をと思ってつけた。「日韓のワールドカップの年にUNDER17は始まったなあ」って後で思い出しやすいように、と思って……それだけ、わたしは長期的にまじめに取り組みたいと思っているのだ。そういう意気込みを、今日来てくださっていた方々はきっと、わかってくださったと思う。なにより、ひとりひとり、今日ステージの前に居てくださった方が、合いの手を入れたり、一緒に口ずさんでくださったりしていて、わたしの歌を聴いていてくださったのがすごく嬉しかった。ライブのときの歓声、拍手、みなさんのお顔に、そしてWitchブースでのサイン会のとき、すごーく心強い言葉をかけていただけて……本当に元気がでた。そして、UNDER17のCDを買っていただけて、涙が出るほど感激した。わたしの声を、音を持って帰ってくださるみなさんに、そしてUNDER17の考えを理解し、応援してくださるWitchのみなさん、スタッフのみなさんに、感謝しかなかった。また明日からがんばって

曲を作るよ!! 自分の中の少女や「ようぢょ」に素直になる。本当にありがとうございました。

03年12月3日

「UNDER17 BEST1〝美少女ゲームソングに愛を!!〟」の発売日です。ほんとに感謝の気持ちでいっぱいです。わたしはこの1年ちょっとの間、アンセブで曲を書きまくってきました。その作業は毎回毎回、25年間の人生のすべてを使って1曲1曲をアウトプットしたって感じでした。ポップソングっていうのは書けば書くほど、消耗するどころかどんどん「けいけんち」が上がってレベルアップすると信じて。一聴するとおバカな曲ばかりだけど、わたしは胸をはってアンセブをやってます。

R&Bのアーティストが子供のころから教会に通いゴスペルを歌い音楽に親しんだように、わたしは子供のころからアニソンを聴きアイドルのイベントに通い……「21世紀、ほんものの萌えソングを作れるのは桃井はるこしかいない、わたしがやらなくて誰がやる!!」と啓示めいた確信を感じ、結成したUNDER17。18禁のゲームソングという見えない壁……まさに「国境は心の中にあるのだ」って感じだったから、わたしはファンとしてその違和感をとっぱらい

たかった。わたしは何にむかって曲を作ってるのか、それは、つらいときも苦しいときもわたしを励まし勇気をくれたアニメやゲームやアイドルへのリスペクト、そして、わたしと同じようなものや空間を愛するまさに「同人」たち!! わたしと同じように、このノリを求めている人がいるはず、わかってくれる人といっしょに盛り上がれるはず、共感してくれる人がいると信じては、イベントやライブでのみなさんの声援にそんな予感を拡大・確信させてもらいつつ、やってきました。今日はいろんな人にこの曲たちを露骨にほめてもらえる日でした。ほんと幸せ。どうもありがとう!! これからも一緒に夢を見つづけようー!! 今日の日記の〆に。時には寝ず、時には食わず、曲を作り、ギターを弾き、ミックスをし、わたしの頑固なわがままを尊重してくれた小池雅也氏に感謝と敬意を表します。いままで本当にありがとう。これからもいっしょにもっともっと、ポップ&ロックしてきましょう!! そして……アルバムを聴いてくださってるあなた!! 本当にありがとう!! 明日も、同じ時代を楽しく生きていこう。

二〇〇一年の終わり頃、十八禁ゲームのファンと作り手の温度差が、一匹のヲタクとしてすごく気になっていた時期だった。なので、この時「ザ・ソウルテイカー」の中原小麦役でメジャー

作品の声の出演をさせていただいているわたしが、名前と顔を出して十八禁ゲーム音楽をやるということによって、良き前例となりたかったのだ。この種の挑戦は生のヲタクの視点を持つわたししか、敢えてやろうとしないであろうことだと思っていた。これを黙認してくださり、応援してくださった「小麦ちゃん」のスタッフの方には本当に感謝している。

この後、アンセブはアニメソングのレコードレーベル、ランティスのプロデューサーI氏と出会うこととなる。アンセブのデビューを手伝ってくれた「Witch」とご近所だった美少女ゲームメーカーのT氏が、遠方のイベント会場からI氏を送る帰路の車中で、延々アンセブのCDをかけ「いやあ、アンセブはいい」と洗脳してくださったそうである。それがきっかけでお声をかけていただき、あかほりさとる先生原作の「MOUSE」で初めてテレビアニメーションに進出することとなる。その後もクラブチッタ川崎、渋谷O-EASTでの単独ライブ、全国ツアー、各地でのイベント出演などめまぐるしく活動し、ベストアルバム三枚をメジャーレーベル（ランティス）よりリリースさせていただき、二〇〇四年末で解散した。

今振り返ると、ヲタクの世界での波とわたしのやろうとしていたことが重なった気がする。今では十八禁ゲーム原作のアニメをテレビで放映することは珍しくなくなったし、十八禁ゲームの歌でも名前や顔を出して活動すること、ライブイベントを開くことが珍しいことではなくなった。

わたしがアンセブで活動する前から活動されていた佐藤ひろ美さん、I've SOUNDは今でも活動されていて、尊敬する存在である。同じレーベルからCDをリリースされていた栗林みな実さんとは共演が叶ったが、当時、熱い気分の中で「美少女ゲームオールスター」のようなライブが出来たらよかったとも少しだけ思う。でも、それはきっと無くてよかったということなのだろう。

実は、アンセブは最初の日記に書いてあるように、シンガー、コンポーザなどのメインを決めず、そのゲーム作品ごとに合う人に依頼し、わたしはディレクションとして関わり、時に歌ったり自分でソングライティングもこなすという形式の物にしようと思っていた。なので、初期の段階でアンセブとしてインタビューを受けた美少女ゲーム雑誌の記事には、実は今では幻となってしまったメンバーが参加していたりする。

美少女ゲームのイベントのステージというのは、それまでは開発者インタビューが中心で、歌を歌う人はとても少なかった。そして、会場の雰囲気からかバラード系が多かった。とにかく静かだった。その場が、わたしにはとても不甲斐なく勿体なく感じたのである。同じものを好きでせっかくこんなに沢山の人が会場に集まっているのに、ただ配布物をもらったり買い物をするだけで、口を開かずにその場を去る。「モノじゃなくて、想いをぶつける瞬間が欲しい」と思った。ここで同じ音楽の下、一緒に叫んだり、盛り上がって楽しい時間を過ごせたら。すごいパワーが

生まれるだろう。その不気味なほどの静けさはそんな輝く瞬間を待ち望んでのことなのだと、わたしには映った。なので、わたしは曲と同じくらいイベントを大事にしようと思った。

わたしの衣装は勿論、ゲームのヒロインのコスプレだ。当時はまだ着ている人が珍しかった、メイド服である。ゲーム会社にコンパニオンが着ていた衣装があり、サイズもぴったりだったので貸してもらった。しかしその格好でカラオケをバックに一人で歌っているのでは、自分自身で曲を作っているという説得力に欠けるのだ。ビジュアル的にぱっと見ただけで、出演声優ではなく曲を作り歌うアーティストであるということが分かるようにしないといけないと思った。その記号化のため、編曲をしてもらっていた小池雅也さんに一緒にステージに立ってくれとお願いした。最初は嫌がっていたが、しぶしぶ「ギターが弾けるならいいよ」とOKしてくれた。「そりゃそうだ、勿論だよ。普通のライブだったら恥ずかしいと思われるほど弾きまくっておくれ。ビッグサイトにギターの音色を轟かせてくれ。美少女ゲームのイベントでエレキギターをかき鳴らすなんて、前代未聞なんだから」わたしは興奮して話した。小池さんも何かコスプレをした方がいいだろうということで、ゲームの舞台になっているメイド喫茶店をイメージしてコックの白衣を着てもらった。でも、コスプレだけでは何か足りない。そこでわたしは思いついた。「眼鏡」だ。普通、ミュージシャンやタレントなどは普段は眼鏡をかけていても、表に出る時には眼鏡を外す。

だがアンセブは逆にステージ上で眼鏡をかけることにより、我々はリアルなヲタクの願望を体現する、ヲタクと同じ目線で物事を見ているということを表現したかったのだ。そして、眼鏡をかけることで「アンセブモード」のスイッチが入り、他の活動と区別することにより、よりアーティスト性を際立たせようと思ったのだ。

「アンセブダンサーズ」は、最初のアイディアでは、大勢のスクールメイツのようなダンサーが欲しいと思ったが、スタッフにそれを告げると「そんなつても予算もないから難しい」と言われた。そんな時、わたしは、散歩に出かけ思案しながらふと立ち寄った神社で、あるものを発見したのだ。狛犬である。

神社仏閣では、本尊は中央奥にあり、左右にそれを守る者がいる。この古くからのシステムに準じて、ダンサーは左右に一人がいいだろうという結論となった。ダンサーが曲に合わせお客さんの近くで軽快に踊ってくれることで、ライブ慣れしていない人にも心を開かせるような作用があると思った。コスプレ、ギター、ダンス、という三大要素が、アンセブの強力なオリジナリティーなのだ。この演出と核となる理念によって、沢山の方に応援していただけるようになったのである。

■ファンのみなさまへ

いつも、わたしたちの曲を楽しみに聴いてくださって、応援してくれて、どうもありがとう!!

突然ですが、大切なお知らせがあります。

UNDER17は、2004年をもって、解散することにしました。

わたしたちはいままで、常に、道なき道をつくる、新しいことをしたいと思って活動を続けてきましたが、それぞれが目指す方向が違ってきてしまったためです。

たくさんの話し合いを重ねてきましたが、桃井はること小池雅也は、これからそれぞれ、各々の思う最高の音楽、理想に向かって進んでいこうっていう結論に達しました。

だから、発展的な解散です。

アンセブを大好きでいてくれるみなさんに、とてもつらいお知らせになってしまいました。

でも、悩んで悩んで出した結論だから、きっと、わかっていただけるって、信じています。

いままでUNDER17を応援してくれて、本当に本当にどうもありがとう!!

そして、これからも、桃井はること小池雅也がそれぞれに生み出す世界を、楽しみにしてやっていただけたらって思います。

**UNDER17の活動時間は残りわずかですが、レコーディング、イベント、そしてライブ、せいいっぱいがんばっていきます。**

**2004年9月27日**
**UNDER17**
**桃井はるこ**
**小池雅也**

「本当の解散の理由」をよく聞かれるが、この文章で書いたことは、本当のことである。「アンセブ」が好きで応援してくださるファンの方、美少女ゲームメーカーやレコード会社の方、そして期待の言葉をかけていただいていた影山ヒロノブさんはじめJAM PROJECTのみなさんや共演者のみなさんに申し訳なく思っていた。でも、毎日が辛すぎた。わたしは、あまりこういう表現はしたくないが、身も心もボロボロなのだった。なので、わたしは自分の精神と身体の状態を正常にし、気持ちを解放しないと、人に本当の意味で響く音楽なんかできないと思った。この状態で騙

し騙し活動を続けたら、またすぐに行き詰まる日が来そうで怖かった。アンセブをやっている間はソロでの音楽活動を自粛していたのも、逃げ道を奪った。
メンバーである小池さんと「UNDER17」というものに対しての視点のズレが明確になってきた。それは「萌え」に対する本当に細かなことで、たとえば一つのギターのフレーズの解釈だったりするのだが、そのズレが蓄積していって、身動きできない状況になってしまった。
わたしは「萌え」とは「予定調和」では決してないと思っている。だが、予定調和だと誤解している人が多い。ここで「らしさ」に囚われ守りに入ってしまっては、常に新しいことに挑戦する、かっこいいアンセブじゃないとわたしは思った。迷走して妥協して歌うことは、それこそアンセブの名を汚すことになる。いつからか、解散しか道はないと思っていた。
振り返ると「萌えソング」という言葉は、結成当初の二〇〇二年には今からは想像もつかないくらいすごく新鮮に響いていた。しかし、二〇〇四年には流行語大賞の候補に挙がるなど、一般的な言葉になってきていた。そして、アンセブを作ろうと思った当初のわたしのヲタとしての願いは、業界の流れとなって達成されていた。十八禁ゲームは次々にテレビアニメ化され、主題歌を歌う人も名前も顔も出して歌うのが当たり前だ。「これからなのに」と言われることも多かった。でも「これから」だからこそ、自分の気持ちに嘘はつけなかった。

アンセブの最後のツアーの時、わたしは著しく体調を崩していた。注射を何本も、そして点滴を打って本番に臨んだこともあった。握力が出なくて、本番中にマイクを落としてしまったこともあった。横では小池さんが元気に動き回っているのに。わたしはあんなに悔しかったことはない。でも、わたしは心から歌を歌った。声が出ないなら、全身でなんとかするしかないと思い、もがきまくった。お客さんに力の限り手を伸べて、気持ちを伝えるしかなかった。その時のことは「ウラアンセブ」というＤＶＤに記録されている。そんな最悪のはずの渋谷Ｏ－ＥＡＳＴでの東京公演、あの時、わたしの中で何かが変わったのである。お客さんが許してくれたとは思わない。でも、本当に気持ちを込めれば、わかってもらえるんだと思った。わたしは、心から歌いたいと思った。そして、開き直りじゃなく、わたしは、声とはちがうもうひとつの歌を歌わせてもらえた気がする。それができたのは、あの場に居てくれた歴史の証人達のおかげだ。本当にありがとう。

クラブチッタ川崎でのファーストライブの輝きを、わたしは忘れられなかった。そしてその精

神的な輝きのまま、最後まで走り抜けられたと思う。
とくに「ラブスレイブ」「くじびきアンバランス」のシングル2枚は、UNDER17としての最後に相応しい出来栄えだと思える作品になった。「かがやきサイリューム」という曲では、レコード会社「ランティス」社長でありレイジーの井上俊次氏が、自らキーボードを弾いてくださったのにも感激した。

横浜ブリッツでの最終公演のラストの演出を考えている時、わたしは「眼鏡をステージ上に置いて去りたい」と言った。
解散が決まってから気がつき始めていたのだ。本当は、自信がなかったんだと思う。素顔で人前に出る自信がなかったから、曲だけで盛り上げる自信がなかったから、眼鏡という付加価値の力を借りて、自分にスイッチを入れてやってきたのだ。想いがみんなに通じたと感じた時、わたしは自分の殻をどんどん脱ぎ始めた。そして、眼鏡も脱ごうと思った。もう、なくても大丈夫だ。
あの日、わたしはアンセブの眼鏡を置いた。これからは素顔で勝負するのだ。
わたしは泣き虫なので、ひとりで、みんなといる時、いっぱい泣いた。でも少し経って、アン

セブを解散したことで、追い詰められていた気持ちが楽になった。「らしさ」や「盛り上がる仕組み」に頼ることはない。「桃井はるこ」はわたし自身のものなのだ。雑念に囚われず、変な狙いをせず、自分がいいと思うことをやるということに専念しようと思った。

自転車の補助輪をはずす時の気持ちを思い出した。以前から知っている人の中には「補助輪付きの自転車に乗っている桃井のほうが萌える」という意見も勿論あるだろう。でも、小回りのきく二輪で自由に走り回るわたしを見て欲しい。

学校は、単位をとれば卒業させてもらえるけど、学校の外では、自分で卒業する時を決めないといけないのだ。

アイドルファンだったわたしが、プロでいたいから客としてアイドルのイベントを観に行かないと決断した時。プレアイドル活動をやめた時。仕事のため大学を退学した時。アンセブを解散した時。

選択肢を選ぶ時は、誰に聞いても答えはくれない。誰のせいにもせず、自分で決めたことを背負って生きていきたい。誰かに決めてもらうんじゃなく、自分で決めた卒業だ。現実の人生には

きっと、バッドエンドなんてないと信じたい。

# レコーディングの夜

わたしが苦しい時や自分が怠けてしまいそうな時に必ず思い出す言葉がある。
それは、二〇〇五年のはじめ、声優でシンガーの野川さくらさんのアルバムの曲の歌詞を提供させていただいた時のことだ。そのアルバムは、それまでの彼女のおしとやかなイメージとはがらっと変わって、元気でポップな「女の子の本音」をちりばめた作品にしたいとのことだった。なので、わたしにも歌詞を依頼していただけたのだろう。わたしが詞を書かせていただいたのは、年下の男の子との恋愛の複雑な感情を描いた、しかしちょっとコミカルな「Just a Boy friend」という曲。作曲は大先輩の影山ヒロノブさんだ。影山さんとは以前一緒にラジオ番組のパーソナリティをさせていただいたり、アンセブで影山さんのユニット「JAM PROJECT」と競演させていただいたり、大変お世話になっていた。が、レコーディングに参加させていただくのは初めてだった。
レコーディングにはいつも産みの苦しみがつきまとう。それまで表現したことのない世界観を

捕らえようと必死に着地点を探すさくらちゃんに、影山さんの厳しくも暖かい檄が飛ぶ。わたしはその光景を見ながら、影山さんが発するディレクションの一言一言が、まるで自分に言われているような気がしていた。わたし自身はその時、アンセブを解散したばかりだった。またゼロ、いや、一からソロでのスタートで不安をいっぱい抱えていた時だった。

レコーディングブースの中に一人で入ったまま、さくらさんがすこし休憩をとった。一瞬静寂が訪れる。その時、わたしの横にいた影山さんがポツリとおっしゃった。

「ファンの人っていうのは、俺達が山の上に上って〝ワーイ〟って喜んでいるところを見たいんじゃないいんだよ。一つ山に登ったら、また次のさらに大きな山に登っているところを見たいんだ。その背中を見て、また、応援してくれるんだよ」

わたしには、重すぎる言葉だった。影山さんもきっと、いろんな経験をされて今がある。さくらちゃんも、今まで積み上げてきたものの上で安心しないで、また違う一面を見せようと、一生懸命模索している。わたしもただ不安に思っているだけじゃいけない。わたしも、わたしにしかできないやり方で自分らしく輝きたい！

その夜は、わたしの音楽人生の中ですごく大切な夜になったと思う。

# フレンドシップ

解散後初めて出演したイベント、新木場スタジオコーストでの「アルケ祭り2005」では、今もライブの定番となっている、「LOVE.EXE」「Hide and seek」を初披露した。「LOVE.EXE」のカラオケは、会場が音がいいクラブだということもあって、齋藤真也アレンジのトランスの曲調をさらにクラブユースにすべく、尺を長くしたスペシャルミックスを作った。これが後の「momo-i quality」に収録されたバージョンの原型となった。アンセブはロックであるが、これはバリバリのトランス。しかしそんなわたしの不安を他所(よそ)に、みんな思いっきり盛り上がってくれた。いつも、ライブが始まる時、袖からサイリュームが光っているのを見ると、涙が出そうになる。体調はまだ万全ではなかったけど、とても励みになった。

「Hide and seek」ではmanzoさんに編曲を初めてお願いした。同じ頃アレンジとディレクションをしていただいた「Friendship」では、わたしの新たな一面を引き出してもらったと思っている。それは「そのままでいい」ということだ。わたしはそれまでレコーディングの時など、

「こう歌おう」と頭の中でイメージしてそれをアウトプットしていくことが多かった。しかし「Friendship」はそういう歌い方をする曲ではなかった。この曲は、ゲームの内容になぞらえて「友情」がテーマだった。わたしがその頃「友情」といって真っ先に思いついたのは、アンセブの解散ライブの時のファンのみんなの顔だった。誰も信じられない状態になっていたわたしに、唯一、ファンのみんなだけが笑顔と、本物の涙をくれた。わたしのわがままにつきあってくれたファンのみんな。ステージ上から、男の子が泣きまくっているのを見た。わたしの目を見て「ありがとう、ありがとう」と何度も叫んでいた。そしてわたしも泣き崩れてしまった。あの日をわたしは忘れない。あの涙のためにも、わたしは自分らしく堂々と生きていくのだ。そういう気持ちをずっと残したくて曲にした。この曲を、manzoさんはとても繊細で、でも力強いロックにしてくれた。歌うとき、いつも涙が出そうになる。

# モモーイの成分の○○パーセントは……。

アイドルについてはよくラジオなんかでも話をしたが、自分が影響を受けた、憧れのアーティストの話というとあまりした記憶がない。自覚しているだけでもかなりの数になるのだが、ここではわたしが大好きで影響を受けたと思う人について書いてみたいと思う。

戸川純さん。わたしは今でもサブカルはオタクの最大の敵だと感じているが、それは半分笑い話である。サブカルのアイドルとよく言われていた戸川純さんがわたしは大好きだった。かわいい衣装で哲学的な歌、エロい歌、グロい歌、アニメソング風の歌、SFな歌、ロックな歌を歌われる。自分で作詞しているというのも憧れだった。セーラー服、小学生、巫女など、コスプレという言葉はなかったが、いろんな衣装を着つつロックをやる彼女はかっこよすぎる。

ゲーム「太鼓の達人」に収録されている「ワンダーモモーイ」で、わたしはアニメ風の歌い方とヘヴィメタル風の歌い方、普通の歌い方と一曲の中で三種類の歌声で歌った。これは、ナムコ

のスタジオでの歌入れの日、manzoさんのアレンジを聴かせていただき、一瞬で「こうしよう」とイメージが決まって、実際そうしてみたらブースの外が大ウケだったのでそうした。しかしこの一曲の中でいろんな声色を使うというのは、戸川純さんの歌を聴いていつも憧れていたので、ちょっと自分で嬉しかった。そしてそのことを指摘する記事を書いた音楽ライターの方もいたので、その鋭さにニヤリとした。わたしの曲の内容に関して長文のレビューを書いていただけるのはすごく嬉しいことだ。戸川純さんの「遅咲きガール」なんて今聴けばまさに腐女子を歌った歌に聴こえる。

山本正之先生とは、二〇〇六年の夏に「アニメジャパンフェス」で初めてお会いすることができた。わたしはすごく憧れている人には敢えて、自分から会いに行こうとしない。というかできない。アイドルの出待ちをしなかったのもそういう気持ちに由来するのだが、好きな感情が自分の中で大きくなりすぎると、実像に会うのが怖いのだ。山本正之先生はわたしのまさに憧れの人であった。いろんな人に楽曲提供しミリオンヒットを飛ばしつつ、「燃えよドラゴンズ」や数々のアニメ主題歌を作られ、「シチュエーションソング」（わたしが勝手にそう命名しているだけだが）の王様だと尊敬している。共演の日、ライブイベントの楽屋で勇気を出して自分のアルバムを山本先生に渡した。失礼に聞こえてしまったら申し訳ないが、普段は、ジーンズをはいた普通

のおじさまなのである。衣装もいたってシンプルなのである。が、ステージでギターを弾き歌声が響くとみんなが熱狂する。曲のパワーがすごすぎるのだ。

ニルヴァーナをはじめとするいわゆる「X世代」のアーティストにもわたしは憧れる。ライフスタイルと音楽が直結していて、普段着と衣装の差があまりないようで、そのまんまのかっこで来てやってそのまんま帰るような。とくにソニック・ユースのベーシスト、キム・ゴードンはいつまでもロック、アートしてて憧れだ。高校生の頃はわたしは水野あおいちゃんに憧れＭＩＬＫの服を買い、キムに憧れまだＸ‐ＬＡＲＧＥやＡ．Ｐ．Ｃの店の一角に置いてあるだけだったX-girlのＴシャツを買って着ていたものである。しかし、自分の音楽や舞台上の表現で、そういう雰囲気に思い切り傾倒する気分は今のわたしにはない。生まれた国が違うし外見も異なる。人に見せるんだったらわたしのもっと違う部分で勝負したい。外国のアーティストとわたしが聴いてきた音楽は絶対違う。ナチュラルにぼろぼろのジーンズを着て、橋の下で魚を釣って食べて生活してる人がやる音楽をまねしても、かなわない。

わたしは今まで自分が毎日の中で受け取ってきたものの影響をそのまま演じることが、かえって誰のまねにもならない、自分独自の個性になるんじゃないかと思っている。それを、恥ずかしがりたくない。そしてわたしと同じような育ち方をした、そうじゃなくても結果的にシンパシー

を感じてくれる人に喜んでもらいたい。だからコスプレも喜んでする。
わたしには、ライブで見られるサイリュームを持ってのヲタク的なライブの盛り上がり方がとっても尊く感じられるのだ。日本のライブハウスで行われる外国のアーティストのライブに行くと、舞台上にいるバンドは本物なのに、なんで客の我々は「エアーズ」で買ったブートのビデオの客のフリをせにゃならんのか？と思うことがある。ダイブとか過度なモッシュとかさ、べつに好きな曲が聴ければわたしはいいけど、危ないし、なんか黄色人種の劣等感を感じるというのは言いすぎか。わたしは、サイリュームを持ってとか、手拍子とか、まあ棒立ちでもいいんだけど、思いのまま盛り上がってくれているっていう雰囲気が伝わるほうが好きだ。その中で本当に気分が上がったら自分なりの表現をしてくれたら嬉しい。本物のノリが好きだし、そういう空気を作れる人でいつもいたい。
わたしは小学生の頃、ゴーバンズの森若香織さんのオールナイトニッポンのリスナーだった。彼女の作詞や音楽に対する話なども聴き、憧れたが、「コーンフレークは牛乳をかけてから少し置いてシナシナなほうが美味しい」というトークには納得がいかなかった。能天気なようでいてせつない本質を突く切り口に「わたしもこんな歌詞が書きたい」と思った。
先日、アイドルマニアであるスタッフの某氏に、「紅白歌合戦」を編集したＤＶＤをもらった。

一九八〇年から、年代別にアイドルの出演部分だけが切り出してある。それらを観るとやっぱりこういう音楽を聴いて育ってきたんだからわたしが今作る歌があるんだなと思った。
わたしが作った曲の中には「電波ソング」と分類されるものが多いらしい。一度聴いたら頭から離れない、電波を受けて書いているような曲ということらしい。キュンキュンとか電波とか最初に言い出したのは誰なのかしら。わたしは実はあまりそう呼ばれるのが好きじゃなかったが、今は特に感想はない（笑）。でもねえ、そういう切り口で言ったら八〇年代のアイドルの曲のほうがよっぽどスゴイぞということだ。タイトルだけでものすごいインパクトである。歌の中、突然舞台上で真顔でアイドルが「好きだ……」などと愛の告白の台詞を口にしていた頃である。なんでもあり、そんな「ズルさ」が好きだ。盛り上がらないはずがない曲。わたしがアイドルソングライターで特に尊敬しているのは阿久悠先生、森雪乃丞先生、秋元康先生。
小学生の頃、わたしは近所の中古レコード屋さんでLPレコードを買ってかたっぱしから昔のレコードを聴いていた。殆どがジャケ買いだったのだが、そんな中でも「シュガー」が一段と気に入った。女の子三人組のヴォーカルグループであるが、アイドルのようなポップなジャケット、女子大生風のルックスにして、楽器を演奏しつつ歌ったりコーラスも美しく、アーティスティックなのである。わたしはかなりシュガーには影響を受けまくっていると思う。「ウエディング・ベル」

が懐かし系のテレビ番組で取り上げられることが多く、「一発屋」などと言われるが何を言っているんだろうか。アルバムは名盤ばかりじゃないか。当時の女の子のホンネっぽいものと世相を映した歌詞とポップな曲が最高である。そのシュガーにも多くの曲を提供している古田喜昭先生が、「パーマンはそこにいる」を歌っている人だと気がついたのは後のことだった。わたしのルーツ的アニメ「魔法の天使クリィミーマミ」や「は〜いステップジュン」の曲も手がけられている。

# 旅行

実は、旅好きである。一人になれる時間があるとなおいい。最近はレギュラー番組があるのでなかなか海外には行けなくなってしまったが、アニメの仕事を始める前は自由にいろんなところに行っていた。

印象に残っているのはサンフランシスコだ。「想い出のサンフランシスコ」と言われるのがわかる。ほどよく観光地、ほどよく住宅地、ほどよく都市なのだ。移動はケーブルカーも地下鉄もバスもあるから、車が運転できないわたしには丁度いい。メジャーリーグの野球場もある。美術館もある。中古なのか新品なのかよくわからない倉庫のようなレコード屋がある。古本屋で古いポストカードを買った。白黒写真に色鉛筆で色がつけてある物だ。古着屋ではマニアックなTシャツを探す。大好きなパックマンの物もATARIのもあった。任天堂のゲーム大会のノベルティであろう、マリオの絵のTシャツも一ドルしない。港もある。リーバイスもある。

ある夜、「カストロ」という映画館に行った。ここはユニオンスクエアのある繁華街からは少

し離れているのだが、バスで行くことができた。そこはゲイが多い地域で、少し戸惑ったが、気にせず会場前で並んでいると、横にあるピザ屋からチーズのいい匂いがしてきた。そんなカジュアルな雰囲気なのだが、建物がすごい貫禄だ。百年以上前から変わらずあるという、ものすごく古い映画館なのだ。

中に入ると、スクリーンの前のステージにはオルガンが置いてあり、おじさんが軽快なワルツを生演奏している。ポップコーンを買い、席を取る。ここでわたしは「カサブランカ」を観たが、白黒の画面が雰囲気と相まってものすごくいいのだ。

安い宿の「VACANCY」の文字を探し予約なしで泊まり、一人で知らない街にいると、最初はわくわくするのだが、一週間くらい過ぎて周辺の道を覚えてくると、無性に淋しさのような、なんともいえない気持ちになる。これが、「孤独感」なのかもしれないと思った。

ユースホステルに泊まっている時は、連泊する場合でも、一度部屋を空けないといけない（そうしないと住んでしまう人がいるからだそうだ）。なので自然と早起きになる。周辺を散歩する。誰も居ない倉庫のような大きな建物が並ぶ地域。黒人のカップルがいちゃいちゃしている。わたしは気まずくなってすぐ部屋に戻った。そしてまた少し寝た。

昼過ぎ起きて、また散歩する。ギターやロックTシャツと一緒にあやしい形のパイプが並ぶサ

ブカルショップを出て、少し道沿いに歩くと、一軒のライブハウスがあった。車道に出っ張るように雨避けがあり、そこに差し込み式のアルファベットの看板がある。今夜は「カルチャークラブ」がやるそうだ。懐かしいなー。チケットはソールドアウトだ。その横には近々「ソニックユース」が来ると書いてある。しかし、丁度その夜にわたしは日本に帰る予定なのだった。雰囲気だけでも楽しもうと、中を覗き込む。白黒コピーのいろんなバンドのポスターやステッカーが貼ってある。真夜中にはクラブとしても営業しているようで、カラフルなフライヤーも置いてある。そのライブハウスの前で、わたしはぼーっと立ち尽くした。

「もしここで、わたしがやるとしたら、何をやる?」

黒くてまっすぐな髪、日本ではそう思ったことはないが、小さい背丈のせいか、この街にいると子供だと思われる。ついさっきもベーグル屋のお姉さんに「いくつ?」と聞かれた。「おつかい偉いわね」とでも言わんばかりの子供あつかいっぷりだった。わたしは日本から来た。子供の頃からテレビで流れるアニソンと、ラジオから流れるアイドルの曲を聴き、キャンペーンに通い、現在に至る。そりゃいろんな国の曲を聴くし憧れるけど、わたしが誰にも負けないのは、そのルーツだ。それに正直にやりたいことをやっていこう、そしていつか、ここでも歌える日が来たらいいなと思った。

夜、チャイナタウンのシティバンクにお金をおろしに行った。静かな街に、中華料理店の半地下から麻雀牌をかき混ぜる音がジャラジャラと響いてきた。中国語が聞こえてくる。そういえば、もう何日も日本語を話していないと思った。

# 中野とアキバ

中野は、心の忘れ物が見つかる、過去の街

秋葉原は、ちょっと先取りの感じがする、未来の街

# ネットと秋葉原

インターネットが普及する前は「東京に行ったら秋葉原に行きたい」などと、若者が憧れているという話はそんなに聞かなかった。秋葉原は、ネット上で語りつがれることによって、現代のヲタにとっての「ガンダーラ」になっていると思う。

どんな文化の発展も必ず「聖地」を必要とする。コミケが無くならないように、これからもヲタの秋葉原離れはないと思う。

メイド喫茶が流行しているのは「物はネットで買えてもサービスはネットでは買えない」ということの象徴だと思う。そこに秋葉原のさらなる発展のヒントがありそうだ。

アキバに小学校があってよかった。もし秋葉原に昌平小学校がなかったら、多分秋葉原には風俗店が増え、風景は歌舞伎町と変わらなくなり、女性が歩きづらくなり、今のような個性は保っ

ていなかっただろう。
秋葉原が寸止めの「萌え」の街でとどまっていられるのは、ドラクエの聖水が如く小学校が放つ聖なるパワーのおかげか!? と思っていたら、地元の人による、この地域への出店を禁止するよう条例を作る動きがあってのことのようだ。

ネット上で「名前」というのはものすごく重要なものだと思う。なので、無記名で発言してもそれが信憑性があるとはいえないということをもっとみんな認識すべきだ。その上で「言葉遊び」を楽しむ人は楽しめばいいのに、言葉遊びを本気にするヤツがいるから面倒だ。
わたしは、「千と千尋の神隠し」は、ネットのことを言っているのではないかと受け取った。名前を大事にしろよ、と。

# ラジオライフとバッ活

三才ブックス発行の「ラジオライフ」と「バックアップ活用テクニック」がわたしの愛読書だった。この二冊に出会ったのは、中学生の頃。秋葉原のラジオセンターの中で小さなおばさんがやっている小さな本屋さんでいつも買っていた。実は数日早く買えたからだ。

「RL」（ラジオライフの略称である）の記事は興味深かった。特に好きだったのは万引き防止装置の抜け穴、電話の裏ワザなど、セキュリティ系の記事だ。勿論実践することはないが、クラスの誰も知らないような面白いことを知っているという優越感に浸れた。無線の傍受にもハマったが、コードレス電話、携帯電話の傍受は二週間で飽きた。

東京ペディにも行った。携帯電話マニアサークルの出展などが面白かった。ハーフレート携帯とフルレート携帯の音質の聴き比べなどが興味深かった。

「三つ子の魂百まで」というが、「〝三才〟の魂も百まで」なんだろうか。

# 目のふた

わたしは夜更かしな子供だった。幼稚園に入ってからは朝起きられなくなるので無理やり寝かせたそうだが、四歳くらいまでは寝かしつけようとしても「パパがかえってくるまでねない」と聞かないので、諦めて一緒に起きていたのだという。玄関の外で家の門が開く音がすると、わたしはいちもくさんに庭に出た。そして父と、いつもの儀式をするのだった。それは、「ベルリン」と呼ばれていた。

そのモチーフとなっているのは、父が大昔に観た映画のワンシーンなんだそうだ。場所はベルリン駅。かつて愛し合っていたが戦争で離れ離れになってしまった男女が、終戦後の混みあった騒がしい駅の構内ですれ違う。何事もなく通り過ぎてしまう二人。だがその数秒後、ハッと振り返り見つめ合い、

「あなた、あなたじゃないの!?」

と言って駆け寄り、抱き合うという感動のクライマックスシーンだという。いつからか、夜遅

くに仕事から帰って来た父を出迎える時、タイトルもわからなくなってしまったが父の心に残っているその映画のワンシーンを再現することになっていたのだ。

庭に出ると、コートを着ていないわたしには少し空気が冷たい。いちどふざけてすれちがい、そして大げさにおどろいて、父親と抱き合うと、その身体は大きかった。レインコートからは煙草のにおいがした。わたしの父は煙草を吸わない。きっといろんな人と仕事の話をしてきたんだということが、子供ながらにわかった。

父を待っている夜はだいたい母と一緒にテレビを見ていた。ニュース番組、映画、バラエティ番組などなど。母に「チャンネル変えて」と頼まれると「はあい」と言って駆けていき、居間の部屋の隅に置いてある赤いテレビのチャンネルをガチャガチャまわす。

夜が深くなってくると、内容も大人向けのものが多かった。記憶は濃縮されるせいだろうか、今よりも昔のほうがえっちな番組が多かったように思う。バニーガールや、濃厚なラブシーンなど。そんな場面が出てくると、母は膝の上に座っているわたしの顔に両手で後ろから目隠しをし、ふざけた感じで、

「目のふた、目のふた〜」

と言うのだった。今でいうフィルタリングだな。

映画を観に行った時もそうだ。戦争のシーンなどで残酷な場面が出てきそうになると、

「目のふた、目のふた」

と言って、隣の席から大きな手が伸びてきた。

わたしも大きくなり、いつからか「目のふた」の手は及ばなくなった。わたしは自分で自由に目に映るものを選択できるようになった……はずだった。しかしどうだ。電車の車内にはエッチな文字、写真がドーンの広告。隣の席では男が平気でエロ〜い雑誌を読んでいる。絶対これはおかしい!!

わたしは、十八禁ゲームの歌を作って歌っているが、あれらは自分の意思でお店のそういうコーナーに行き十八禁以上の青年が買って、ある程度がんばらないとそういうシーンにたどり着けないものなのだ。見たくない人にも見えてしまうような所に載ってるのとは違う。みんな十八禁だというと顔をしかめるが、かえってちゃんと表からわかるように分けてあるというのは、わたしはいいことだと思うぞ。

最近は、アダルトサイトだか胡散臭い出会い系やらからの宣伝のメールも酷いものだ。さわやかな朝、メールチェックしたとたんに気分を害される。エグい写真つきだったりして、一日のはじまりが台無しだ。

しかし、男の人というのはいつもああいうエロいことを考えているのか⁉︎　エロい事件の記事なんかを読むと「いいな〜こいつばっかり」という目線で作られているとしか思えない。恐ろしい。わたしは、すべての男性がそうだとは思いたくない。だってわたしが主題歌を作る作品には、男の子と女の子の心が重なる場所があるもの。十八禁ゲームを買う男の子をキモいと言うなら、自分の心に手をあててよ〜く聞いてみれ‼︎

# 美少女ゲームに被害者はいない

美少女ゲームには、被害者も加害者も存在しない。ただ快や楽のみがある。エロ関係のメディアに登場する実写の女の子には、はっきり言って「騙されてるんじゃないか」と感じてしまう場面が大変多い。でも実は、実写のＡＶの本編をわたしは通して観たことがないので、言う資格がないと言われてしまうかもしれないけど（そういうのはなんか特別な機会にと思ってとってある）。

インタビューで「将来は歌手になりたいんです」って「よほど面白い考えがないとかえって遠回りなのではないか？」と心配してしまう。だからこそ、自分の才能の下で意思決定して誇りをもってやってる女優さんは輝いててかっこいいのだけど。やっぱりいたいけな女の子があれやこれやされているのは、わたしには残酷に映る。

ところが、十八禁ゲームの世界には、同じ大人向けでも、そういう物悲しさがないのだ。絵を描く人も自分なりのセンスや技法を駆使して萌えながら描いていてハッピー、シナリオやプログラムを作る人も行間に想いをこめてハッピー、そして買ってプレイする人もハッピー。だから、わたしは十八禁の作品でも、わたしの曲が必要だと言ってもらえたら、喜んで作らせてもらおうと思う。実写よりかえってキモいと思われてしまいそうな美少女ゲームだけど、みんな幸せで、いいじゃないか！

# ジャパニメーション

「純粋な日本製アニメはもはやない」といわれている。テレビアニメを観ていても、動画や原画までもを海外の人が描いている作品がとても多い。しかし一方で、日本独自の文化として国がアニメを認めているよーである。わたしはそんなことべつにどーでもいいけど、仕事しやすくなったりアニメーターの人の労働条件がよくなったりしたらいいなと思うんだけど。でも、ヲタクとしては純粋なメイドインジャパンのアニメが観てみたい。

先日「刑務所の中」という映画を観た。わたしはそういえば、中学生の頃、受刑者が作ったという靴下を愛用していたし、勉強机もそうだった。そこで思いついたのだが、刑務所の中にアニメスタジオを作って、受刑者にアニメの動画を描いてもらうというのはどうだろう。一朝一夕でできるものじゃないと思うが、不器用なわたしにはそれは他の工芸品なども同じように見える。動画マンのなり手が居ないという話をよく聞くが、クリエータが出向いて指導すれば、受刑者の更正にも、アニメの技術を日本人が受け継ぐいい機会にもなるし、まさに一石二鳥なのではない

か。でも……塀の中から萌えアニメが誕生するって、ちょっと変か。

先日、出演作「らぶドル」の打ち上げに呼んでいただいた。そこで、作画監督の方にお会いすることができた。普段、声優と作画の人が顔を合わせることは殆どない。打ち上げをしても、映像側と音声側になんとなく分かれているような雰囲気を感じることが多い。だからわたしはお会いできる貴重な機会には、直接ひとことでも感謝を伝えたいと思っている。

作品の中で、終盤、わたしが演じるキャラクターが号泣するシーンがあった。収録の前日に家でそのシーンを練習していて、わたしは感極まって本当に泣いてしまった。打ち上げの席で、それをあえて言うこともなく、

「あのシーン、本当に良かったです」

と、まるでファンの一人のような言い方で伝えた。すると、作監さんが、

「あのシーンの絵はね、私、泣きながら直したんですよ。描いてると、涙が出てきてね」

と照れくさそうにおっしゃった。

わたしはこの仕事ができて本当によかったと思った。

# 負けるが勝ち

この言葉を、あなたは綺麗事だと思いますか？　負け組が自分を労（いたわ）ってあげるためにかける悲しい言葉だと思いますか？　わたしはそうじゃないと思う。勿論、美しいまま勝てたら最高だけど、なかなかそれは難しいんじゃないかっていうのが二十数年生きてきた感想だ。

そもそも「勝ち」って何なんだろうと考える。多くの場合、スポーツの得点、成績、売り上げなど、数字が上であることであろう。でも「萌え」はそれを打ち壊す。それは「むしろ少ないほうがいい」という変態的な価値観だ。たとえばバストの大きさ。一般的にはバストは大きいほうがスタイルが良いとされるが、ヲタの間ではむしろ胸が小さいほうが人気があり、珍重される。バスト七〇台であるのが良いこととさえされる。食器もまともに運べないダメなウエイトレスは普通はクビになってしまうが、ヲタには「ドジっ娘」としてほほえましく受け入れられる。

こう言うと「萌え」とはただ単に外見がかわいい弱者にとことん甘い世界だと一見すると誤解される。でもそれは微妙に違うのだ。胸が小さい女性は、いつか大きくなる、今は小さいから伸

び代があるというほのかな期待を抱いている。ドジっ娘は、それでもこの仕事が好きだからがんばって毎日健気に一生懸命にお茶を運ぶ。「萌え」とはその時の結果のみを見るのではなくプロセスを尊重して、明るいであろう未来に希望を託すことなのだと思う。坂を上っている姿は美しい。もしかしたら、到達した瞬間より美しいのかもしれない。これは、高校野球で準優勝のチームのほうが優勝チームより映っている時間が長いことに似ていて、日本人特有の感情なのかもしれないと思う。

たくましい想像力が優しさまで届いた時にのみわかる感情が萌えなら、それは、萌える側に余裕がないとできないこと。「衣食足りて礼節を知る」じゃないけど「衣食住足りて萌えを知る」のだ。

しかし、萌えている時には現実の自分は棚に上げている人がほとんどなのだとは思う。

# 夢

夜寝る前に考える
今日あったこと　明日のこと
ああすればよかった、できなかった
明日はああしよう、こうしよう

ワクワクする日は結構寝られる
明日に備えて　ぐっすりと
不甲斐ない日は　眠れない
眠りの世界に這い入れない

夜見る「夢」と
目標の「夢」
どっちも同じ「夢」なのだ
昼間いい「夢」見ていれば、
夜もいい「夢」見られるよ

もっと、もっと、夢見よう

# ワンダーモモーイ

『もっと、夢、見よう!!』という歌の途中、わたしがいつも言う台詞がある。「悩んだり、迷ったこともあったけど、遠回りなんかじゃなかったね、そう思える。こうして君に会えたのは、必然なんだよ。一緒に未来を、思いっきり感じよう！」

これは、わたしのこの曲をレコーディングした当時の心境で、今も変わっていない。いろんなことがあったけど、確実に前に進んでいると思えるのだ。それはわたしに共感してくれる方々のおかげだと思って、素直に嬉しい。

わたしには「黒歴史」はない。はちまきをしてアイドルの応援をしていたことも。セーラー服を着て秋葉原の路上で歌っていたことも。メイド服を着てコミケで歌ったことも。一見おかしな行動だが、わたしにとっては全部誇りだ。それは、ひとつひとつの行動に意味があって、その裏側に込めた意味を、わかってくれる人にだけ強烈にわかってほしいと思ってやってきたからである。「誰かのため」じゃなくて全部「自分のため」にやってきた。わたしは我侭(わがまま)だ。そして誰か

がわたしを見て、「自分の分身」のように思ってくれたら嬉しいと思う。

「ワンダーモモーイ」という曲は、わたしにとってすごい転機になった。きっかけは、一通のメールだった。ナムコのサウンドチームのKさんから、局地的人気を誇るアーケードゲーム（後にPCエンジンにも移植された）「ワンダーモモ」のBGMにあわせて「ワンダーモモーイ」という歌を歌ってもらえないかと言っていただいたのだ。わたしは「歌詞を自分で書かせていただきたい」と提案し、ゲームの中の曲のデータを送ってもらい、すぐに作業にとりかかった。曲を聴いていると、不思議なほどぴったりとハマる言葉が次々と出てきた。今まで曲に歌詞をつけた経験はあまりなく、慣れてはいないのだが、わたしの気持ちそのままが言葉になってメロディにのって浮かんできたのだ。そしてわたしはそれをそのままノートに書いていった。

「ワンダーモモ」の主人公モモは、アイドルである。が、本当は宇宙人で、地球を守るために戦う。最初の面は公民館のようなステージのヒーローショーのような感じで、横スクロールのゲームが始まる。カメラ小僧にフラッシュを焚かれると動きが止まる。まさに、アイドルマニアだったわたしにツボなゲームだったのだ。それの歌をわたしが歌ってもいいなんて。世の中何が起こ

るかわからない。わたしの大好きな特撮番組「超光戦士シャンゼリオン」の主人公の言葉を借りれば「俺がヒーロー!? 超ラッキー!!」であった。
編曲は、ソロ第一弾シングル「トンドルベイビー」の編曲をしていただいた、manzoさんだ。この曲は複数のBGMをつなげて一曲にしてあるので、プログレ的要素が強い。そこで、プログレとアイドル歌謡曲、どちらにも精通しているmanzoさんにお願いし、快く引き受けてもらった。
レコーディングまでのスケジュールはタイトだった。曲のデータをパソコン上でやりとりし、歌入れ当日を迎えた。実は、そのスタジオで初めて編曲の出来上がりを確認したのだ。
イントロを一聴して涙が出そうになった。大きなライブステージに、わたしが登場してくるようなイメージ。明るくて、夢いっぱいだ。このゲームへのリスペクトを込めて、歌以外の箇所でもゲーム中のフレーズをなるべく多く使っていただいた。イントロもゲームが始まる時の曲のモチーフなのだが、そのセレスタの音が見事にハマっていて、感動を呼ぶ。歌が入ると、A、Bメロは裏打ちのスカ、Cで突然ハードロックになる。
わたしはブースに入り、息を整え、自分で書いた歌詞カードを改めて見て、どう歌うかを組み立てた。そして、練習なしに一発目から録っていくことにした。
A、Bメロの軽快なフレーズは少しコミカルに、ちょっとブリッコな幼い声で歌った。そして、

何の前触れもなく突然「変身」したのだ。サビは思いっきりハードロックとして歌った。わたしはその時、カラフルな髪で赤いエナメルの服を着た自分を想像していた（その時のイメージがジャケットの写真につながるわけである）。

一曲歌い終わって、ブースの外は大絶賛だった。わたしはなんともいえぬ爽快感を覚えた。答えを見つけたという感じ。興奮しているK氏。わたしはmanzoさんに「だって、こんなアレンジされちゃったらこう歌うしかないじゃないですか‼」と照れ隠しでふざけて言った。

スタッフの方の「モモ」と「モモーイ」というネタ的な言葉遊びがきっかけで、初めて自分の名前がタイトルに入った曲が出来てしまった。そしてこの曲はゲーム「太鼓の達人」に収録される。数々のアニメの名曲や超一流の歌手の方の曲が名を連ねる中、わたしにできることは何だろうと考えた。

この曲で、わたしはいつも思っているアニメやゲームへの感謝の気持ちを伝えたかった。「ワンダーモモ」をはじめとする、子供の頃に遊んだゲーム。観たアニメ。その登場人物たちが言っていること、やっていることは、今見たらちょっと滑稽に映るかもしれない。でも、愛や正義のために戦うヒーロー、ヒロインを馬鹿にして笑う大人に、わたしはなりたくないと思ってきた。

「正義」とか「夢」とか「愛」とかって、言葉にすると安っぽく、大人になるほど嘘っぽく聞こ

えてしまいがちだ。でも、ライブでアニソンを聴いたり、辛い時カラオケで歌ったり、口ずさむと、心に染みる。本当は捨てたくないけど、普段忘れたふりをしている、大事な事を思い出させてくれるのだ。わたしはそういうところがアニソンの魅力の一つだと思っている。

日本では、自分達の中の「正義」を妄信する余り、罪の無い人を無差別に傷つけるような事件も起きた。わたしも含めてきっとみんな「正義」とは何なのか、わからなくなってしまったのかもしれない。悪の者をキックで懲らしめ、爆発させて殺しているヒーローを見て「でも、これも、暴力じゃん」と思って白けてしまったのだ（そんな中、必ず「やめるんだバイキンマン」とまず言葉で忠告し、無視されたら制裁を加える「アンパンマン」は、ヒーロー物のパロディなのだが、本当のヒーローとして凄いと思う）。

でも、わたしはゲームやアニメを観て大人になった。わたしはいつも、女性キャラに憧れていた。ギャバンだったらミミー、チェンジマンならチェンジマーメイド、ビックリマンなら十字架天使、そしてワンダーモモ。彼女達の何に憧れたんだろう。思い返してみると、それは、笑顔だ。きりっとした表情と、その後に見せるあどけない微笑みだと思う。

わたしも大人になるまで、つらいこともあった。でも今は同じ時代を生きていると実感できる人がいるから、大丈夫だ。自分が大事だと思うものを照れずに大事にできる大人でいたい。そし

てこれを聴いた人にもそう思ってもらいたい。そんな想いをこめて歌詞を書き、歌った。
それまでのわたしは、曲に自分の主張を混ぜつつ、どこか自分を殺しているところがあった。それは、「アンセブ」というユニットの中で、そしてアニメやゲームという枠の中で、その都度自分が適切だと思う部分を切り出して表現していたからだ。
でも、ここでわたしは自分の名前「モモーイ」と歌うことを許された。ここから、「もっと自分を出してもいいんだ」と思えるようになった。この曲が「さいごのろっく」へと続いていくのだ。

# 「はるこ☆UP DATE」

わたしの人生は、わたしのものだ。わたしの人生は波乱万丈らしい。でも自分ではそうは思ってはいなかった。ただ、歌っている瞬間、歌を作っている瞬間、アニメのアフレコをしている瞬間に、「わたしの人生に何一つ無駄なことはなかったな」と感じることがある。そう思える時が、わたしが幸せだと思える瞬間なんだと思う。

ＤＶＤドラマの制作が決まったのが、二〇〇五年の秋。その年の十二月から週一度、脚本家の川邊優子さんにお会いしては、今まであったことをひたすら話すという奇妙な会が始まった。わたしは、子供の頃は親をてこずらせてばかりいたこと、食物アレルギーのこと、中学生時代のいじめのこと、定時制高校生の時の開放感、大学中退、そして現在に至るまで、ありとあらゆることをお話しした。

何がお話の種になるかは、わたし自身にはわからない。普段人には言わないような話ばかり洗いざらい話したので、何かのカウンセリングを受けているような気持ちになった。

年明け、川邊さんから完成したシナリオが届いた。そのシナリオにつけられていたタイトルが「はるこ☆ＵＰ ＤＡＴＥ」であった。

「モモーイの過去を語る会」の時には、エイベックスのプロデューサー服部氏、遠藤氏、そしてこの作品の総合演出をしてくださった西浦正記監督がしばしばいらしてくださった。その時、この作品の主題について語り合うことがあった。はじめ、自分の人生をＤＶＤドラマにするということがわたし自身にもピンと来ていなかったのだが、語るにつれ、ひとつの答えが導き出されてきた。

わたしは今まで、いろんな人に背中を押してもらってきた。思い返すと、ただの一匹のヲタだったわたしに「やってみなよ」「曲聴きたい」などと言ってくれる人がいた。もしそう言ってもらえなかったら、わたしは一生本当の自分にはなれずに、自分の気持ちを押し込めて偽りながら過ごしていただろう。

そんな人に会えたのは、高校生になって、自分を開放できるようになってからだ。中学生くらいまでのわたしのように、やりたいことや憧れていることがあるけれど、やる前から「そんなの無理」「恥ずかしい」と思っている人が多いんじゃないか。そんな人に今度はわたしが背中を押してあげたい。自分に素直になることの素晴らしさを、自分の身をもって示したい。そして、今

までわたしを応援してくれた人への感謝の気持ちを込めたい。
そのようなことを繰り返し伝えた。
脚本を読んで、わたしは感動した。劇中に出てくる「はるこ」はほぼわたしのそのままだが、わたしがネット上で出会った友達や、仕事で会ってからわたしを応援してくれた人たちの象徴的な存在として、親友のキャラクターが創作されていた。それが「アキ」という女の子だった。彼女は物語の中で、過去にわたしが誰かに言ってもらえたこと、そして今わたしが言いたいことを語ってくれていた。
夏、いよいよ撮影が始まった。が、生憎の天気が多く、スタッフの方々は大変苦労していたと聞く。撮影一日目は、はることアキの出会いのシーンだったのだが、止まない雨に、みんなびしょびしょになって撮影したのだそうだ。
中学生から大学生までのわたし、はるこ役（通称・若モモーイ）を演じてくれている高山紗希ちゃんは、十六歳。わたしによく似ていると言ってもらえるが、彼女はわたしから言わせれば、桃井はるこから負の部分をマイナスしたかのような感じである。実は体育会系で、みんなで一つの目標に向かって何かをするのが大好き。文化祭について話をしてくれた時は目が輝いていて、わたしも共感する部分があった。ずっとモデルをしていて、今回が演技も初で、ドラマ初主演。

だが、とてもそうとは思わせない感情の開放と、しかしフレッシュさがあって、「わたしをこんなに魅力的に演じてもらえるなんて」と嬉しくなった。

わたしは高校時代、イベントなどを見に出かける時には、好きだったアイドルが着ているのと同じブランドの、フリフリな服を着ていた。アイドルのコンサートに行く時には、サイリュームを持って、アイドルの名前が書かれたハチマキ姿だった。その服装をコピーしてもらったのだが、その風貌はまるで本当の過去のわたしのようで、不思議な気分になった。しかし紗希ちゃんは国民的美少女コンテスト出身。外見にコンプレックスがあるわたしとは違い、美少女なのである。着慣れない衣装に身を包んだ姿はまるで、あんまりイケてない漫画家が自分で描く自画像のような、五割増しで美化された桃井はることという感じで、嬉しかった。

アキ役の松嶋初音ちゃんは本当に面白い。面白いというのはひょうきんというのもあるのだが、興味深いのだ。彼女は自分なりの正義感を持っている。世の中的にはすでに大勢ではないのかもしれないことでも、自分が許せない事柄について、常に怒っている。そこがわたしによく似ていると思った。アキの台詞にはこの作品にとって重要な言葉が含まれているので、本当に大切な役だ。でもどこか哲学的なところがあって、はるこをひっぱっていってくれる。はるこに対してのアキのものいいは、演じてくれている彼女の実像にどこか通じるところがあると思う。

そして、わたし自身もこの作品に出演させていただくことになった。大人になったわたし自身の役だ。ドラマの撮影は初めてで、段取りもよくわからなかったが、スタッフのみなさんの言うがまま、思いきりやらせていただいた。

前日には緊張して眠れなかった。わたしは、音に関する感覚には長けている気がしているが、ビジュアルセンスには実は自信がない。わたしは絵を描くのが苦手で、下手で、だから音楽が性に合うと思っているのだ。なので、自分でもどういうポーズをしたらいいか、どう動かしたらいいかわからなかったりする。歌っている時は、自然と体が動くので、そのままに任せているのだが、演技は別だ。自分の動きで、自分以外の何かを表現しなければならない。しかし、今回はわたしは自分自身の役。なので、歌う時と同じように、外見の美しさよりも内面を開放しようと思った。

ライブの時、「今日はビデオカメラが回っています」と言われると、最初の頃は「じゃあこう動いたほうが良く映るかな」などと考えていた。後日その映像を見ると、なんだかしっくり来ない。こんどはカメラを意識せずに、とにかく目の前にいるみんなに向かって魂を開放させて歌うと、映像で観ても、なんだか自分でも来るものがあるのだ。だから、わたしは映る画面のことは監督やスタッフの方に安心してお任せして、とにかく自分の言いたいことを全身で言おうと思った。歌と同じように。

撮影は、とにかく緊張であった。アニメのアフレコでは、口パクの長さやタイミングが決まっていて、その中でお芝居をする。ラジオドラマは、時系列ごとにそのまま録音していくから、出演者全員で作った感情の流れに沿って演じることができる。しかし、ドラマはその経験してきたすべてが当てはまらない。同じシーンを何度もカメラの角度を変えて撮影する。撮影の順番が時系列に沿っているとは限らない。短いシーンだったが、とにかく必死だった。監督は丁寧に、感情を説明して芝居を付けてくださった。台詞を発するタイミングがわからなくなってしまい、助監督の方に合図を出してもらったこともあった。全力で走り、あっという間に、わたしの初めての挑戦は終わった。

すべての撮影が終わり、MAというナレーションや音楽を当て込んでいく作業となった。サウンドトラックは、すべてわたしの過去の曲がモチーフになっている。今回のための書き下ろし曲もある。ライブシーンも豊富に入っているのが嬉しかった。しかもそれらは、西浦監督が何度も繰り返しわたしの曲を聴き、そのシーンに会うものを選んでくれている。なので、ドラマとリアルのライブの相乗効果が素晴らしいのだ。わたしの人生をモチーフにしているのだから歌詞の内容が合うのは当たり前といえばそうなのだが、まるでわたしがここ五年くらい、ずっとこの作品の挿入歌のために曲を作ってきたと思えるほどだ。

そんな素敵な映像が音楽と重なっていく過程をスタジオで眺めつつ居ると、監督がわたしに突然こう言った。

「桃井さんに、メールの中のアキオの声をやってほしい」

物語の中ではるこは、メールの中のアキオの声をやってほしい」

物語の中ではるこは、親友アキとネットで出会うのだが、互いに性別を偽っているのだ。そこで、アキのメールの文面が男の子の声となってはるこの脳内では響いているはずだ、その声はわたし自身が演じるのがいいのではないかという提案だった。わたしは大賛成だった。わたしは、ブースの中で、半ば自分自身からのメッセージとして、アキオの声を発することができた。このアキオからの言葉を、わたしの口で言うことができて、よかった。

「はるこ☆ＵＰＤＡＴＥ」の試写会では、とにかく「泣けた」という声が多かった。わたしは、いつも自分の曲に共感してもらいたいと思っている。きっとみんな、このドラマに共感してくれたから、涙を流してくれたんだと思う。映像というわたしには無い力で、わたしが伝えたいことを自分のものとして表現してくれた西浦さんにはただただ感謝しかない。こうして、映像作品になっていれば、いつでも観てもらうことができる。このメッセージを、一人でも多くの人に伝えたい。

わたしは、この作品のキャッチコピーを自分で書かせてもらった。「君と、通じて、信じあえた」。

みんなが自分らしく、人と通じ合って、信じあえる世の中になるように。
わたしはこの作品に恥じないように、これからも自分の「いい人生」を送っていきたい。人生の主人公は自分なのだ。

# 萌えはロックだ！

「脳内」というヲタ用語がある。ヲタが例えば、彼女とののろけ話をネットに書き込んだとする。そのツッコミとして、いちばんオーソドックスなのはこの返事。
「脳内乙」
である。
この三文字は、「妄想の中の出来事でしょ、おつかれさん」というような意味だ。

ニルヴァーナの「リチウム」という曲の歌い出しは、
「今日僕はとっても幸せだ、なぜなら友達を見つけたから。僕の脳内で」
という歌詞である。
好きになった美少女ゲームのヒロインがいつも自分の脳内にいて会話をしていたり、抱き枕を抱いて寝たり、妹や幼馴染など「脳内彼女」を飼っているロンリーなヲタは多い。というか、そ

ういうことを考えているとほわーんと気持ちよくなってきて、思わずニヤけたりして、現実の嫌なことを忘れられるのだと思う。わたしにはその気持ちがよくわかる。なぜなら、わたしもアイドルを見る時には、揺れるスカートの裾や笑顔に、そのような妄想をしていたりするからだ。自分で選んだ服を着せたドールと部屋で向かい合って見つめ合っていると、彼女はいろんなことを話しだす。

ヲタはアニメキャラが好きなあまり、キャラとその声優さんを同一視する人が多いと思う。「中の人」と称し、キャラクターの人気は大体の場合、声優さんの人気にもつながる。「意識の混濁」である。

そんなところがとてもサイケデリックに思えるのである。二十世紀、ロックはＬＳＤやヘロインや大麻などドラッグに頼ってきた。でも、二十一世紀のヲタはそれをノンケミカルのしらふでやってのけるのだ。

「ドラッグ・セックス・ロックンロール」ではなく「（マウスの）ドラッグ・萌え・ロックンロール」なのだ。ヲタはいい意味で「イカれた」存在だ。最低で最高なのである。

わたしは「さいごのろっく」の歌詞の中で、

「黒い髪したワルだっているのよ」
と書いたが、髪を染めても金髪OKのバイトをして社会に迎合しているパンピー（＝一般人）より、黒い髪のままで脳内に彼女を持ったヲタのほうがよっぽど、ロックなのかもしれない……なにかしら秘めたパワーを持ってるはずだと思った。
無論、わたし自身の中にも危険な妄想は沢山あふれている。しかしそれを曲にすれば「作品」となり、共感してくれた人に「よく言った」とほめてもらえる。だからわたしは音楽が好きだ。「冥王星が惑星じゃなくなっちゃったんで、わたしが可哀想な冥王星になって歌を作りました」なんて、クレイジーだと自分でも思う。

外見とかファッションじゃなく、ただ自分が気持ちいいと思うことを求める。マナーはいい人が大半だけど、実は胸のうちに抑えている何かを持っている。そんな危険性を見透かしてか、世間はやっぱりヲタに冷たい。ヲタだからこそちゃんとルールを守って社会生活を送っているのに、リュックをしょってたとか眼鏡をかけてたとかアニメとかゲームとかフィギュアが好きだったとかいうとまっさきに面白おかしく新聞やテレビに取り上げられる。わたしは「電車男」は「浦島太郎」だと思っているのであるが、浦島太郎は御伽噺の中の話だから物語になるのであって、現

実ではただの世間知らずなお爺さんというレッテルを貼られてしまうのだろう。切ない。
ヲタは本気で心配される。どん引きされる。でも、そんな中でも自分の好きなものを守りたい。その気持ちをどこかで解き放ちたい。これって、虐げられていた頃のロック以上にロックなんじゃないか。どこか世を捨てている。でもさみしいという自己矛盾。その閉塞感や抑圧を解放したとき、とてつもないパワーが生まれる。そして非現実の世界の中を夢心地でただよう。
そこには必ず、音楽が必要なのだ。わたしは、そういうことがやりたい。だから、「萌えはロックだ！」と叫んだ。

# 変な夢

わたしは、ライブで歌っていた。オールスタンディング、沢山の人。わたしのことを観に来て、曲を聴きに来てくれた人、高まるために来た人の、沢山の笑顔が見える。本当に沢山の人、遠くまでいっぱいだ。その中に、ひとり、どこかで見たことがある顔があった。頭にエメラルドグリーンの鉢巻を巻いて、ネオンライトを振っている。満面の笑み。

よく見ると、それは、わたしだった。

彼女は、みんなと一緒に、わたしの歌にあわせて跳んでいる。「さいごのろっく」では、サビの追っかけのフレーズを叫んでいる。

「はるこー!!」「モモーイ!!」「はるこちゃん!!」

いろんな呼び方でわたしを呼ぶのだ。

# アキハバ LOVE

～秋葉原と一緒に大人になった～

## 第二章

インターネット日記

ここに、わたしのはじめてのホームページである「バーチャリアンコ☆桃井はるこ通信」、そして「momoi.com」内のデータがある。わたしのはじめてのウェブページがオープンしたのは今から丁度十年前、一九九六年。当時はまだインターネットにアクセスできる人はパソコンユーザーの中でも少なく、先進的な一握りの人たちのみであった。そして、そういう人はなぜか必ず最初には「NASA」のホームページを開いて見せてくれるのだった。

わたしが「ネット」を始めたのは高校一年の時だった。その当時はインターネットではなく、電話回線でホストコンピュータに電話を掛け、専用ソフトでデータをやりとりする「パソコン通信」が主流であった。ダイヤルすると、トーン信号とともにファクスのような独特な「ぴーひょろひょろぴーがーぴー」という音がモデムから鳴り響く。当時はこの音も「なんだかサイバーでカッコイイ」と感じていたものだ。

その頃、有名で会員数も多いネットはダントツで「ニフティサーブ」と「PC-VAN」という二大商用ネットであった。しかし、わたしがパソ通を始めたのは「草の根ネット」と呼ばれる、個人が開設しているインディーの通信ネットだった。その中でも「東京BBS」などの有名なものではなかった。中学生の頃から投稿していたラジオ番組のリスナー仲間だった某氏に「アイドルが好きなんだったら、いいネットがある」と紹介され、「ごくらくNet」というホストのIDを発行してもらったのがきっかけだった。このネットは紹介制で一見さんお断り、会員からの紹介がないと入れないものであったが、わたしは

その氏に紹介してもらう形で、モデムも知人に貸してもらい、最初は「オアシスポケット」というミニワープロでアクセスすることとなった。

初めてそこに入ってみて驚いた。それまでわたしの周囲にはわたしが好きでCDやカセットを買っているようなマニアックなアイドルが好きな人は皆無だった。わたしはいつも「オリコンウイークリー」の投稿コーナー「オリ通」や「BOMB!」といった雑誌を読みながら「日本のどこかに、わたしと話が合いそうな人がいるはずなのに、どうして会えないんだろう」と思っていた。イベントやラジオの公開録音などでアイドルのファンらしき男性の集団がいても、こちらから声をかけるなんて勿論できない。男性が殆どの会場に一人でいると、アイドル本人の友達と間違えられ、「○○ちゃんの友達ですか？」と声を掛けられることがよくあったが、「違います」と答えるのがせいいっぱいだった。それは、わたしがその場に溶け込めていないことを示していたのだ。

しかし、ここでなら、外見や性別、年齢はわからない。だから、先入観でおかしく思われることはない。ボードを見ると、わたしが好きなアイドルの名前、曲名が並んでいた。これでさえ興奮するのに、書き込みの内容を見てみると、濃密すぎるほどの議論や最新のイベントレポート、コンサートの感想などが掲載されているのである。わたしは、はじめてログインしたその日から、夢中になって書き込みをした。そして、チャットにも参加した。当時は今のように常時接続できる環境ではない。普通に電話を掛けるのと同じ通話料金が

かかるのだ。それでも、親に頼み込んで夜十一時から電話料金が安くなるプランに加入してもらい、仲間達とあれこれ、時間を忘れてリアルタイムでチャットした。五人くらいで話をしていると、夜が更けるにつれ、どうも反応が悪い人が出てくる。そのうち、話しかけても応答しないようになる。パソコンの前で寝てしまうのだ。これを、「寝落ち」と呼んだ。わたしも、夢中で夜中キーボードを叩き、そのまま気づくと朝ということもしばしばあった。電話料金は恐ろしいことになり、親には怒られたが、しかし、ネットでの楽しい話をするわたしが今思い返すとよほど活き活きしていたのか、禁止はしないでいてくれた。

そんなパソコン通信で知り合ったアイドルファン仲間、Famtanさんのページの中に間借りさせてもらい、わたしのホームページはスタートした。はじめ、わたしはインターネットに自力でつなぐ手段を持っていなかったので、草の根ネットの電子メール機能でテキスト文書を送り、それをFamさんにアップロードしてもらっていた。そこで誤字や脱字があると直してもらったりしていたので、さながらFamさんは編集者で、ひとつの雑誌を作っているような気分になった。Famさんはわたしのページのほかにもアイドルのページをいくつか運営していて、その中のひとつがわたしのページだった。うれしいことに、わたしのページのアクセスはいつも好調で、Famさんも喜んでくれていた。

わたしのページのタイトルにある『バーチャリアンコ』とは、わたしが当時、師匠である小説家の渡辺浩弐氏につけてもらったキャッチフレーズだ。渡辺氏が『バーチャリアン』

という肩書きで雑誌にコラムを連載しており、それの『コギャル』版である（コギャルという言葉自体今は死語となってしまったが）という意味である。直接仕事を頂いたりする機会はなかったが、渡辺さんの事務所に通っては書いた原稿を添削してもらったり、時には厳しく言われ泣いたこともあった。しかし「プロになるとは何か」を教えていただいた師匠だと思っている。

このウェブページをきっかけとして、わたしはどんどん開放されていった。そしてそのことを、わたしは「インターネットのおかげ」だと思っていた。そして、「国民総ホームページ制にすべき」「全家庭にドリームキャストを配るべき」などと妄信的に言っていた。そうしたら、わたしみたいに消極的だった人が、みんな、幸せになれると思っていた。

でも、今は違うと思う。ブログ時代だとかで誰もがネットにつながることのできる今になってやっとわかった。

わたしをあの時、救ってくれたのは、インターネットじゃない。「人」だ。わたしを励まし助けてくれた、人だ。ネット上で会えた、人だ。隣で応援してくれた、人だ。今、わたしは強くそれを言いたい。ありがとう。

通信とは、「通じ」「信じる」と書く。もっと通じ合って信じあえる世の中がいい。

# 1 「バーチャリアンコ☆日記」一九九六年〜

96年9月8日

今日は、わたしの友達、柳川圭子ちゃんが主催する「女子高生大討論会」というイベントがあって、新宿のロフトプラスワンに行きました。

圭子ちゃんは、きっと、わたしがいままで出会った中で最強の女子高生です。ライター志望の彼女は、同人誌を作ったり、「DIME」「BUBKA」などの雑誌の記事を書いたり、教育誌に無記名で連載したりと、積極的で頑張り屋さんです。わたしは今日は受付という形でお手伝いをしたのですが、場内でいろいろと指示をだしている圭子ちゃん、てきぱきしててかっこよかったですよ。

イベントの主題は、夏休みに放映された「朝まで生テレビ！女子高生とニッポン」についての反論でした。ビデオを見ながら「超むかつくー」と飾らずに話している女の子達の話を聞いてい

ると、それだけでも面白かったです。プラスワンの雰囲気も手伝ってか、女の子達が妙にくだけていて、コードレスや携帯の電波を傍受した時のような妙な生々しさがありました。
開演して少し経って話が軌道に乗ってきたころに、わたしが超満員の開場の入口でモニタをみながら話を聞いていると、何のまえぶれもなく、いきなり一眼のカメラを向けて写真を撮ろうとしてくる人がいました。わたしはあわてて顔を手で隠したのですが、「だって来週やるんでしょ」って悪びれた様子もなく言われてしまいました。名刺をもらって撮影には応じましたが、写真を撮るときには一言言ってほしいです。コミケのパンフにも書いてあったよね。最低限のマナーだよー。
そんなこんなで途中で帰ってきてしまったけど、10月に第2回があるそうだから、楽しみにしています。圭子ちゃん、他のみんなも、がんばってね。
受付のときに、来週同じ場所でやるわたしのイベントのチラシをいっぱい配ることができたので、興味もった方がいっぱい来てくれるといいなぁ、って思いました。「わたしもやるぞぉー」、ってモチベーションが高まりました。

わたし、若い。一言で言うとそう感じます。この頃はまさに女子高生ブーム真っ只中だったんですよ。援助交際を略して「援交」などが社会問題となっていました。しかし、多くの人は、少女の性の乱れを啓蒙したり憂いたりするポーズで「けしからん！」といいつつ「ああ……こんな子がこんなことを……」ってみんなで想像して楽しんでいたんだなと今ではわかります。エロいですね。そのへんってアキバ系ブームとちょっと似てるのかな。

ブームっていつもそういうものなんですかね、何かを生むでもなく、面白いからって遠巻きに見ている人ばかりだった。しかし、この日記に出てくる柳川圭子ちゃんは何かを生んでました。「チョー日本国憲法」という本も出版したし、とにかく顔が広くて、女子高生をいろんなメディアに紹介したりしていつもケータイ片手に忙しそうにしていました。わたしも彼女の紹介で「朝まで生テレビ」の収録を観に行って雛壇（ひなだん）に座ったり、なぜか「新宿二丁目で売っているビデオを見て感想を言う」という謎な雑誌企画に参加させられたこともあります。ロフトプラスワンに集まるライターさん達は「女子高生を集めるなら柳川」みたいに言っていたし、すごいリーダーシップのある人でした。わたしは同性の友達が少なく正反対のタイプだったので、彼女の社交性をうらやましく思っていました。

渡辺浩弐さんをわたしに紹介してくれたのも、彼女でした。渡辺さんはその頃、アイドルもののＳＦ小説を執筆中で（後にその作品は長編小説「アンドロメディア」になるわけですが）その参考に「ＳＦ好きでアイドルに詳しい女子高生がいる」ということでわたしが取材をお受けしたのです。わたしはネットのプロフィールの「愛読書」の欄には渡辺さんの短編集「１９９９年のゲーム・キッズ」を挙げていたので、とても緊張したのを覚えています。同時に、そんな人と知り合いである圭子ちゃんがすごいと思ったのでした。

ここで配っていたチラシとは、この直後にわたしが新宿ロフトプラスワンで初めて一日店長を務めた「はる子の秘密」第一回のチラシです。

このイベントは、わたしのパソ通仲間達が、同店で漫画家の青木光恵先生のトークライブを観に行った際、来るはずのゲストが来られなくなり、青木先生が閑をもてあますうち「ここでしゃべったら面白い人って誰?」と客席に向かって聞いたところ、「はるこちゃん」と数名が答えてくれて、お店の方が「それは誰だ?　やろう」とトントン拍子で話が運び、わたしに誘いをいただいたという面白い経緯で始まりました。わたしとしては、人前で長時間話すなんて初めてだし、戸惑いが大きかったのですが、パソコン通信で多くの同じものを好きな人に出会うことができ、オフラインでもっと、好きなものについて語りたいと思ったので、お引き受けしました。

96年9月10日

わたしは、よく、学校帰りに新宿に寄り道します。最近のパソコンブームも手伝って、新宿でもコンピュータやゲーム関係のお店がますます賑わっているようです。西口には「ヨドバシカメラ」「さくらや」などお馴染みの量販店に加え「ソフマップ」「ツクモ」などのパソコンショップもありますし、「スポット21」「スポーツランド」などのゲーセンは対戦格闘ゲームのメッカです。特有のごちゃごちゃ感は、「アジアだなー」って感じのパワーが感じられて、少し前の秋葉原を彷彿とさせます。

今のアキバはきれいにまとまっていて、女の子が足を運びやすくなったけど、それがいいと思うときもあれば以前の雰囲気が少し懐かしくなることもあります。裏の路地に入れば、今でも独特なムードのお店があるから、たまにそういう所を散

策しているると、何故かすごく落ちつくんですよね。駅前にあるラジオセンターも近いうちに取り壊されてしまうそうで、淋しいですね。

……話を新宿に戻そうっと。

いつものようにどこともなくぶらぶらしていると、スポラン（大きなゲーセンね）の角に黒山の人だかりが。なんだろう、と思ってのぞいてみると、発売直前のセガの人気格闘ゲーム最新作「バーチャファイター３」のデモを大きなテレビで流していたのでした。人だかりの内訳は、サラリーマン、高校生らしきカップル、親子連れなど実に幅広く、この光景を見たときに、わたしは不思議な気持ちになりました。父から聞いたことがあった「力道山の街頭テレビ」は、こんな感じだったのかな、なんて思って……。

昔、人々は力道山の繰り出す空手チョップにわくわくして、街頭テレビにかじりついたそうです。そして現代、モニタの中のバーチャを見ている人々のひとりひとりは、それをいずれは自分自身で体感するものだ、と思って楽しみにしています。

これが時代の流れなんですね。遠いヒーローに自分を投影して夢を見る時代は終わりつつあるのです。カッコイイこと、気持ちいいこと、楽しいことみんな、お手軽に自分自身で体感出来ちゃう時代になったのです。90年代も後半は、ゲームで、カラオケで……以前の環境下ではやりたくても自分の中に押し込めてしまっていた願望を、叶えられる自由で豊かな時代のはじまりなのです。

……なんて考えながら家路につきました。

われながらなかなか斬新な切り口だな、これ（笑）。これが十代の柔軟な感受性ってやつなんですかね。しかし、当時から秋葉原を

「綺麗にまとまっていて、女の子が足を運びやすくなった」と言っているのが笑えます。今のアキバを彼女が見たらどう思うんだろう。先日、アキバのメディアセンター、UDX、ダイビル周辺で時間をつぶさなければいけない用事があり、バーで一息ついていた時のことです。ふと、わたしは懐かしさを感じたんです。子供の頃からわたしはSFぽいもの、未来っぽいものが好きでした。そして今二十一世紀がやってきてもう六年。つるつるのガラスの壁には白いフォントの文字が輝いて流れ、バーの店内では壁掛けテレビがハイビジョンのサッカーを映している。その窓から見えるのはジャンクパーツ屋。そこでわたしはケータイで仕事のメールを受信する。よく「二十一世紀って、チューブの中をクルマが走ってたり、もっとスゴイと思ってた」なんて言葉を耳にするけど、充分すごい。タッチで電車に乗れる、買い物もできる。そんなひとつひとつに感動して掘り下げていたいなあ、わたしは。

**96年9月×日**

**コナミの「ときめきメモリアル」が売れに売れて、ゲーム業界ではちょっとした「恋愛シミュレーションブーム」が起こっているようです。昔から、ヒット商品が出るとそれに類似したものが出てくるのはお約束ですが、このジャンルにもそれがあてはまってしまうのはなんかトホホな気がしちゃいます。**

**そういえば、「ときメモ」のヒロイン、藤崎詩織ちゃんが芸能界デビューするそうですね。「東京ゲームショウ96」に行った時のこと。コナミブースに「詩織ちゃんとツーショット」なるコーナ**

ーがありました。白い出窓のようなセットが組んであって、そこに詩織ちゃんの立て札（っていう表現はイヤだけど）が置いてあって、一緒に写真を撮れるというものなのですが、それにすごい長蛇の列が出来ていたんです。それを目の当たりにしたとき、「これだー！」と思ったの。詩織ちゃんはもうすでにキャラクターができあがっていて広く知られているし、スキャンダル諸々も心配なさそうです。こんなにアイドルに向いた人材はいませんよ。

「そんなこと言ったって生身の人間じゃないんじゃぁ……」って思う方もいるかもしれません。でも、誰かに魅力を感じるとき、データだけで好きになるんじゃないでしょ？　右脳的なインスピ＝ときめきが大切ですよね。プレイするみんながモニタを通して感じている感情は、紛れもない現実なのです。だから、藤崎詩織ちゃんは確かに実在しているんだとわたしは思います。

でも、今までわたしは、「ときメモ」の内容のようなプラトニックな恋愛関係って、女の子にとってはメインディッシュになるんだけど、男性にとっては最初のスープから2番目の前菜くらいまでにしかなり得ないものなんじゃないか、って考えていました。なので、いい年齢の男の人がこういうゲームにハマっていることに、ちょっぴり違和感を覚えていました。

しかし、今の世の中を見てみると「直接的な刺激」は比較的簡単に手に入るけど、「ときめき」とか、「ほのぼの」とか「ぬくもり」とか、「ふれあい」とかにめぐりあうことはなかなか難しい。いままでのギャルゲーは面白いんだけど、どこか物足りなさを感じてきていたユーザーに、この「ときメモ」はぴったりフィットしたのです。

これからのゲームには、いままで、ゲームとは

相反するものだと考えられていた精神的な安らぎがもっと求められてくるのでは？と思います。だけど、そういうものを上手に表現してユーザーのハートをキャッチするのには、技術がいるし、手もかかるし、すっごく難しいことなんですよね。
刺激に飽きて次のレベルのものを求め始めたユーザーのニーズに応えるようなすばらしいソフトがたくさん出てくるといいな。究極のデジタルとは、アナログをどれだけ忠実に再現するか、っていうことだと思うから。

これは、今で言う「萌え」について語っているんでしょうね。これを書いた少し前くらいから「宝島」や「ＳＰＡ！」などのサブカルぽい雑誌を読んでいると「最近は風俗店に行っても行為に及ばず話をして添い寝して帰る男性が多い」なんていうコラムを目にしたものです。それが本当なのかはわかりませんが、その当時メイド喫茶があったらそういう男性は果たして通いつめていたのでしょうか。「ときメモ」以前の「ギャルゲー」は、まだまだ麻雀などの脱衣モノと、十八禁ゲームが主流でした。なので、全年齢向けの「ときめきメモリアル」がすごく異色に思えたものです。今でも「恋愛シミュレーションゲーム」とは、女の子に気に入られて告白されるまで、とか結ばれるまでを描いたものが殆どです。ここにわたしは女性として複雑な感情があります。わたしが「恋愛シミュレーション」として自然に想像するのは、「つきあってから」「両思いになってから」のことなんです。「ときメモ」でも、デートのシーンはＣＧが一枚出るのみ。現地集合、現地解散(笑)であっけないものでした。わたしは子供なが

らに「男性はやっぱり獲物を狩るまでが面白くて、釣った魚にエサはやらないのかしら」なんて恐ろしく思っていました。

96年9月15日

今日は、新宿のロフトプラスワンというお店で、わたしのはじめてのトークライブ「バーチャリアンコ・はる子の秘密」を開催しました。8月から、コミケやアイドルのイベント会場などで、お知らせのチラシを配っていたのですが、果して、どのくらいお客さんが来てくださるか……まったく予測できない状態で、正直言って少し心配でした。でも、開場したらたくさんの方がわたしの話を聞きに来てくれていて、心強かったです。

イベントは「ゲーム編」「アニメ編」「アイドル編」「お客さんと遊ぼう編」に分かれており、それぞれのジャンルに対してわたしが感じたことや思ったことについて、お話をしたり、お配りして書いてもらったアンケート用紙の質問に答えていったりしました。わたしが何か話すたびに、お客さんが客席から様々なレスポンスを返してくださるので、とてもたのしくおしゃべりすることができました。わたしが壇上で何かにまつわる想い出話をすると、そのことに関して客席で話の輪がひろがっていくさまは、見ていてとても感慨深いものがありました。

また、事前にチラシなどで「あなたの自慢できる品を持ってきてください」と呼びかけてあったのですが、みなさんスゴイものを持参してきてくれました。SNKの「サイコソルジャー」というゲームの挿入歌のテープ、「水野あおい」さん、「ときメモ」などの同人誌、自ら編集したアニメビデオのマッドテープ、アイドルの非売品のレコード盤、アニメキャラのきせかえ、制作打ち切りにな

った「宇宙戦艦＊＊＊」の設定資料、等々おもしろいもの、レアなものをたくさん見せていただけてとってもおもしろかったです。紹介させていただいた方には、わたしの「プリント倶楽部」のシール（笑）か、ポラロイド写真を差し上げたのですが、みなさんそれ以上にわたしを素晴らしいものに出会わせてくれました。中には現物をプレゼントしてくださった方もいて、うれしかったです。本当にどうもありがとう。こういうマニアックなグッズを持っていても、今まで発表する機会がなかなかなかったと思うので、そういう方に、おもいっきり自慢できる場を提供できたことは素晴らしい試みだったな、って思いました。

第1部のゲーム編、アイドル編は、「ときめきメモリアル」の主人公、藤崎詩織ちゃんのコスプレ（夏服のセーラー服にヘアバンド）をしてがんばりました。休憩をはさんで第2部のアニメ編から、「新世紀エヴァンゲリオン」の委員長（青いジャンパースカートの制服におさげ髪）のコスプレ服に衣装替えしました。その恰好で「FLY ME TO THE MOON」（同アニメのエンディングテーマ）を歌いながら登場したのですが、とっても盛り上がったので、「やってよかったぁ」って思いました。「エヴァ」の制服はこれが初お披露目だったんですけど、けっこう評判がよくてうれしいです。

わたしがキーボードでみなさんからのリクエスト曲を弾き語りで歌うコーナーも設けました。「制服向上委員会」や「水野あおい」さんなど、アイドルの歌を中心に歌いましたが、これもとても喜んでいただけたみたいで、うれしかったです。

夜の7時からはじまって、なんと、朝の4時まで。やる前は、「そんなに長い時間おしゃべりできるかな」ってすこし不安でしたが、始まってみたら、あっという間に時間が過ぎてゆきました。

（最後の方はわたしもお客さんと化しちゃってましたけどね。）
でも、あの会場のなかで一番楽しんでいたのは、たぶんわたし自身だったんじゃないかな、って思います。本当に楽しかったです。ゲームやアニメやアイドルについて日頃感じていることをたくさんお喋りできたし、いろんな人や物に出会えたし、やりたかったことが実現できたという充実感でいっぱいです。
もう一つ、わたしが感じたのは、好きなことをやっていればいつか必ずそれを認めてくれる人が現れる、っていうことです。わたしはいわゆる「ヲタク」で、同世代の女の子の友達にはそういう分野の話はやっぱりしにくく、理解もあまり得られませんでした。でも、好きなものをもっと知りたい、っていう欲求は止められなくて、いつの間にかこういうふうになっていました。わたしのそういう所を、今日来てくださって応援してくれた方はとても面白がってくれていたみたいで、感激しました。ちょっと大袈裟だけど、「生きててよかったぁ」って（笑）。これからも、自分に正直に生きていきたいと思いました。
こんなにいいイベントにできたのは、応援、協力してくださったみなさまのお陰なんだって心から感謝しています。どうもありがとうございました。ほんとうに、今日はサイコー！（ⓒうしろ髪）って感じでした。
「第２弾もやって」っていう声に応えるべく、わたしもますますヲタク度に磨きをかけて、来る日に備えたいと思っています。

今思い返すと、ここがひとつのスタートだったと思います。現在、新宿ロフトプラスワンは歌舞伎町にありますが、この頃は厚生年

金会館の近く、富久町のビルの二階でした。ここには本当に沢山の想い出があります。この文章を読んでいると、この時のわたしの嬉しさがよみがえってきて、なんだか泣けてきました。「好きなことをやっていればいつか必ずそれを認めてくれる人が現れる」。これは、今でもわたしが思っていることで、これを気づいていないみんなに言いたいことです。心から好きなことは多少気が進まなかったり雑念があったりしても行動に移して突き詰めてやってみたほうがいいです。わたしはなぜか、いつもターニングポイントとなる時にそのことを応援してくれる人が現れて、背中を押してくれるんです。この時は、「秘密スタッフ」と呼び合っている、パソコン通信仲間が盛りたてて、進行なども一緒に考えてくれたし、一緒にいろんな用意をしてくれました。今でも彼らとは仲良くさせていただいていて、わたしのライブを観に来てもらったり、ＤＶＤドラマ「はるこ☆ＵＰ ＤＡＴＥ」でも特典の座談会シーンに出演していただいたりしました。本当に素敵な仲間です。だからこんどはわたしが、わたしの作品に触れたりこうして本を読んでくれている方に、なにかのきっかけをあげたいんです。迷ってることがあったら、やってみて！ 自分の気持ちに正直になって、自分で自分の道を決めてから、そこで後悔するならしょうがないじゃん。きっといいことあるよ。わたしにできて、あなたにできないことはない。みんなそれぞれ形は違うけど、一つしかないものを持っていると思うんです。

96年9月22日
今日は、わたしの大好きなアイドル歌手、水野あおいさんのファンクラブの集いがありました。都内の区民体育館で行われたイベントのタイトルは、「アスリートDEあおあお全国版」。ということで、スプーンレースやドッヂボール、リレーなどをして楽しみました。
でも、会場に辿りつくまでがすごかったの。関東に大型の台風17号が上陸していて、その影響をモロに受けてしまいました。家から電車に乗るまでの道はそうでもなかったのですが、会場の最寄りの駅についた途端、どしゃぶり&超強風。素直にタクシーで行ったらよかったものを、わたしは徒歩で向かってしまったため、もう、ズボンはびしょびしょ。はる子愛用のナイキのスニーカーもソールいっぱいに水を吸い込んでじゅるじゅるいっています。

体育館での運動会がひととおり終わって、第2部、あおいちゃん出演のVシネマの収録&ファンクラブ会員限定のミニライブを観に麻布のクラブ、イエローへ。今度はタクシーでスマートに移動だ、とあおいちゃんファンの方々数名と相乗りして向かったのですが、タクシーの運転手さんが勘違いして（だか知ってだか(^^;)）、まちがった場所で降りるはめに。午後4時、ものすごい暴風雨の中、会場をさがして走りまわりました。わたしのお気に入りのピンクのかわいい傘も荒れ狂う台風にはさすがに歯がたたず、横殴りの雨にまったく効力をなしません。すさまじい風に何度も飛ばされてしまうかと思いました。「メリーポピンズ」みたいにね（笑）。でも、傘の骨はあっという間にボキボキに。
どのくらい走ったでしょうか。全身ぬれねずみ状態になりながらようやく到着。「なぜ麻布、

なぜイエローなんておしゃれなところにこんな恰好で……」と思いつつ、お風呂上がり状態になった髪や顔をタオルで拭いていると、会場の入口にいたあおいちゃんの事務所の社長さん、野間さんに、やさしい笑顔で「でも、色っぽくていいですよ」といわれたよ（笑）。

そんなサバイバルな状態でしたが、やっぱりあおいちゃんの姿を見た瞬間心がなごみました。嵐の中をがんばってやってきたわたしたちに、あおいちゃんはかわいい笑顔をなげかけてくれ、まるで雨雲をすりぬけて下界に降り立った天使のようでした。新曲「がんばれＭｙ Ｆｒｉｅｎｄ」は、台風17号にいじめられたわたしの心にじーんときて、おもわず涙がでそうになりました（マジ）。

イベント全日程が無事に終わり、外に出るとさっきまでの嵐が嘘のよう。雨は完全に上がり、風もおさまっていました。生まれてはじめてのすさまじい台風とのバトルに、身も心もへとへとになってしまったわたしは、「もぉはやくお家に帰りたい。」と思い、大きな通りに出た瞬間、本能的にタクシーを止め、そのまま家路につきました。

家について、お風呂にはいろうと思ってジーンズを脱ごうとしたら、まだ水びたしでなかなか脱げませんでした。パンツまでぬれてました（笑）。

そして、部屋の電話を使おうと受話器を上げると……止まっていました。ＮＴＴに電話したら、電話回線が浸水してしまい、同じような問い合わせが３００件くらい来ている、とのこと。今日の出来事や感想をパソコン通信に書こうとはりきっていたわたしに、ここまでいじわるするのね、台風。

この日のことは今でも強烈に覚えています。第一部の会場は目黒でした。とにかくす

ごい暴風雨だったので、出かける前、「きっと誰も来られないいんじゃないの」「帰って来られなくなるかも」と親に止められましたが「みんなきっと来るから」と信じてわたしは家を出ました。山手線の車内はガラガラでしたし、駅を出ると、人っ子一人いませんでした。ただ、静けさの中に水がジャバジャバと排水溝を埋め尽くす音と風のビュービュー吹く音だけが響き、わたしを包みました。心細くなりながら、一人ぼっちで風雨の中を歩きました。とてもとても遠い道のりでした。到着すると、ロビーには、当然のように、みーんな、いました。ちょっと、じーんとしました。

このファンクラブイベントはファン同士で競う運動会という企画でした。広い体育館の中を老若男九割女一割が所狭しと駆け巡り、とにかくすごく運動しました。何チームかに分かれて対戦したのですが、みんな、勝ちたかったんです。ファンとしての名誉がかかっているんですよ。「応援合戦」では課題曲に合わせてジャンプやコールなどのチームワーク、声の大きさを競いました。学校の体育祭は「本気になっちゃってアホらしい」と思ってなるべく参加しないようにしてきたわたしなのに、この時はマジでした。しかし、勝敗は今となっては覚えていないものなんですよね。覚えているのは、びじょびじょに濡れて、汗をかいて、でも、ものすごく楽しかったということ。

向かう途中は泣きたかったけど、体育館に着いた時に思った「一人じゃなかった!」という嬉しさ。そしてその荒んだ心で見た、あおいちゃんの美しさ。わたしのアイドルファン歴の中で一番の想い出です。

わたしの半生を描いたDVDドラマの「はるこ☆ＵＰ　ＤＡＴＥ」では、この頃のわたしの楽しさがまるで再現されていて、笑ってしまいました。ハチマキをして、サイリュームという光る棒を片手にコンサートで飛び跳ねるわたしは、きっと最高の笑顔だったと思います。

96年9月27日

今日は、友達の相葉さやかちゃんと、三軒茶屋のキンコンカンというライブハウスで「ネバーライブＶｏｌ．０」というジョイントライブをやりました。

さやかちゃんは、アイドルになるのが夢で、事務所にもちゃんと所属してがんばっている超キュートな女の子です。さやかちゃんとわたしは同い年で、１年くらい前に水野あおいさんのイベントで知り合って以来仲良くしていますが、一緒にライブをやるのは今回が初めて。二人で歌う歌も2曲練習して、当日を迎えました。

制服向上委員会の「はじめまして」という曲に合わせて二人で行進しながら登場。さやかちゃんはＣｏＣｏ、ｒｉｂｂｏｎなど乙女塾系の歌を中心に、正統派アイドルを感じさせるナイスな選曲でした。声が魅力的で、とっても歌が上手なさやかちゃんに、客席のみなさんもとっても盛り上がっています。わたしも、さやかちゃんが歌っているとき、そでで待ちながら拍手したりして応援していました。

そして、わたしの出番です。キャンディーズ、麻丘めぐみさんなどのカバー曲を自分で編集して作った「カバー曲メドレー」や、水野あおいさんの「妹からはじめたい」という曲を自分でスィングジャズ風にアレンジしたものなどを歌いまし

た。
会場は60人以上のお客さんで大入り満員。こんなにたくさんの方が来てくれると思っていなかったので、とってもうれしくて、もう、ドーパミンが出まくってしまい、歌いまくって、踊りまくって、大変な状態でした。わたし、そうとうテンションが高かったと思います。引いちゃった人もいたでしょう（反省）。でも、さやかちゃんの時も、わたしの時も、客席から手拍子や拍手や掛け声をいっぱいもらえて、みなさんにこにこしてくれていて、うれしかったです。ひとりひとりの顔がよく見えたので、手を振ってくれた人には、手を振り返したりもできました。
わたしは、歌っている時に名前を呼んだり一定のリズムで飛び上がったりする「アイドルのライブ独特のノリ」というものが大好きで、わたしがアイドルのイベントに行くのは、その雰囲気や歓声の中に身を置くことが気持ちいい、っていう理由もあると思うのですが、今日はわたしたちのために、みんながそれをやってくれていると思うと、その「一体感」がいっそう心地よくって、感動しました。
アンコールは、さやかちゃんと一緒にウィンクの「シュガーベイビーラブ」を歌いました。間奏に「……好きです」っていうセリフがあって、わたしのパートだったのですが、ちょっと照れちゃいましたね。でも、みなさん盛り上がってくれたからうれしかったです。
1回めのアンコールが終わって幕が降りても、手拍子が鳴りやみません（感涙）。実はダブルアンコールがあることは予想していなくて、何にも用意していなかったのです。急遽、「笑顔がスキッ」という制服向上委員会の歌を歌いました。この歌は、さやかちゃんが自分のコーナーで歌ったもの

なのですが、わたしも以前歌ったことがあって、歌詞や振りつけを覚えていたのでよかったです。
すべての公演がおわってから、帰るみなさんに出口でひとりひとりあいさつしました。来てくれた人、ひとりひとり、本当にうれしくて、心から「ありがとうございました」って言いました。わざわざ電車や車などで会場まで来てくださって、チケットを買ってくださって、歌を聴いてくださって、「たのしかったですよ」って言ってくださる。みなさんと触れ合って、アイドルの人のやりがいみたいなものがちょっぴり分かったような気がして、幸せな気分でいっぱいでした。
また、ライブのMCの中で、「バーチャリアンコ・はる子の秘密Vol．2」の開催を発表（！）したので、そのチラシも配りました。詳細はこのウェブページでもお知らせしますので、チェックしてくださいね。

本当にすばらしいひとときでした。ここでもういちどお礼を言いたいです。来てくださった方ひとりひとり、それから、いっしょにがんばってくれた相葉さやかちゃんに。今回来られなかった方も、次はぜひ、みんなで楽しみましょうね。また、夢のような時間を過ごしたいな。

うーん。この文章を読むとわたしの根幹は昔から変わっていないと思いました。わたしがいいと思う、好きな歌に共感してもらえる嬉しさ。音楽でみんなで得られる「一体感」。この頃には「トンドル」という言葉はありませんでしたが、わたしはこの国独特のライブの楽しみ方が好きです。
アイドルの応援の仕方には、いろんなものがありますが、その中で代表的なものが「コール」です。これは、歌の合間に歌っている

人の名前などをファンが声を揃えて叫ぶというものです。わたしの名前で例をあげると「はるこー」からはじまり「LOVEラブリーはるこ」や、名前の頭二文字をとって「はるはるはるはる・はるこー」など、独特な節回しで叫びます。それから、歌の合間に「パンパパンヒューー」と呼ばれる拍手、ジャンプをします。これは近年「PPPH」と略されているようです。「パンパパン」で拍手をし、「ヒュー」で思い切りジャンプします。このような応援方法だけをまとめて本にするとか、DVDを作るとかしてみたい。これは、他のどの国にもない日本が誇るべき「オリジナル」の文化だと思います。これのすごいところは、特に練習などをしなくても、ある程度は揃うという所です。アイドルファンなら、なんとなく曲を聴けば「ここはこういうノリだな」とわかるものなのです。これが「間」というものなのでしょうか。わたしはアイドルファン経験を活かして、自身が作る曲のテーマによっては、敢えて応援しやすいような構成を考えたり、逆に何も考えていないのにそのような曲の構造になっていたりするから面白いものです。しかし、ロングコールと呼ばれる曲の間奏に七五調で長い言葉を叫ぶという応援の方法などは、勿論事前の練習がないとなかなかできません。わたしもUNDER17時代には「コール本」と呼ばれる応援の方法のテキストを作って配って応援してくれるファンの方もいました。

最近は「ヲタ芸」と言って、それまでアイドルの応援でされてきた行為から派生して、ヲタ達が自分をアピールしたり楽しむためにする踊りも生まれて来ているようで、ファン

のみならず演者の側でも賛否両論です。わたしは、お客さんがそれぞれ自分のノリで楽しめる空間が好きだし、基本的に悪いことだとは思いません。しかし、安定した歌唱力のアーティストや声優さんに対してやるのは音楽を楽しむ一つの方法としてあり得るとわたしは思いますが、純粋なアイドルの娘のライブの最前列でやるのは、妨害行為ですよね。わたしがこの日記を書いた九〇年代には、アイドルの歌の声が終わらない内にかぶって名前を叫ぶことですら議論が巻き起こるくらい、アイドルの女の子を女の子として大切にして、応援していました。今は無くなってしまいましたが「親衛隊」とはその名の通り、アイドルを守るためのものだったのです(しかし九〇年代には、その親衛隊同士が衝突することも多々あり、問題になりましたが)。

一方では、曲が始まったあたりで紙にその時の気分を殴り書きし、十人くらいに一コーラスの間で回し、間奏で一気にみんなで叫ぶというものすごい技を成し遂げる人達もいました。「歌を聞いてるのか」と聞かれたら疑問だけど、応援しようという気持ちは感じられました。ライブでヲタ芸をやりたい人は、後方の人の迷惑にならない場所でやってあげてください。あくまでも、ライブの主役はアイドル本人なんです。

しかし、わたし自身はといえば、殆どの曲を自分で作っているので、その歌でどんなノリ方をしてくれても嬉しかったりするんですけどね。でも、「楽しいなー」って思うこともあれば、シーンによっては「おいおい(苦笑)」って思うことも実はあるし(その場合はわたしの場合言っちゃいますが)、すべて

は、やっぱり「間」だと思いますよ。野暮にならないようにしたいもんですね。
いちばん大事なのは、本当に心からそのノリで楽しめているのかということ。「ヲタ芸」を「上手に打つ」ことに気をとられているとしたら、なんだかそりゃおかしいし、心からヲタ芸が好きで自分の魂のグルーヴに合って打ってるんだったら、ステージにいるわたしもきっと気持ちいいと思うのです。一方で、ライブの時にだまって直立不動でじっと見ていてくれる人のこともわたしは忘れたくありません。わたしもライブに参加するのに慣れてない頃はそうだったのですが、ノリがいい曲を「すごくいい」って思っても、自分の感情をすべてアウトプットできない人もいるんですよね。それは単に場数を踏んでいなかったり、性格上できない人だったり様々だと思うのですが、そういう人の声にならない気持ちも含めて、ライブでは歌で返していけたらいいなあと理想を描く、現在のわたしです。

96年10月×日

最近、電車の中などで女子高生がちいさなゲームに興じているのをよく見かけませんか???わたしの周辺でも「ミニテトリン」などの「キーチェーンゲーム」が大人気です。休み時間や、ハマってしまって授業中にまで（笑）みんな下を向いてピコピコやっています。「テトリン」は、少し大きめのマッチ箱くらいのサイズのキーホルダータイプの液晶ゲームで、テトリスのような（っていうかまんまの）ゲームが遊べるものです。値段は１０００円前後と安く、そのチープなおもちゃっぽさがかわいくてファッション性があり、若

い女性を中心に爆発的人気です。わたしも、透明ボディのものをアキバで見つけたときは、思わず買ってしまいました。中の基板が見えるんだもーん。ファミコンの「沙羅万蛇」のカセットを思い出して（笑）。

それにしても、テトリスって本当に素晴らしいゲームです。いつでも始められるし、いつやめてもかまわないので、とても入りこみやすいと思います。そしてなにより、プレイヤーは何故にこのブロックを積み上げては消していっているのか、その目的がまったく明確でないところがいいんです。意味も使命感もなく、ただただプチプチと積み重ねては消してゆく感覚は、よくクッキーとかの缶の中に入っているアレをつぶすのに近いような気がします。

テトリスをはじめとする「落ちゲー」って、ジャンル的には「パズル」っていうことになっているけど、左脳で考えて進めてゆく一般的な「パズル」とはまったく違う気がします。ルールに慣れてくると、あたまをからっぽにして進めていけるところが、「そろばんの名人は右脳でやる」っていうのに近いのかも知れません。そこが女の子にも受け入れられる秘密なんじゃないかな。

わたしのまわりでは、同世代の女の子が持っているゲームボーイの殆どが「テトリス専用機」と化してしまっています。きっと、「ゲームボーイポケット」の超強力な最大のライバルは、「ミニテトリン」なのです。バッグの中でかさばらず、ファッション性もあります。なにより、リーズナブルです。５０００円お小遣いがあるとしたら、ふつうの女の子は１０００円のゲームを買って、差額は服や化粧品に使ってしまうでしょう。

でも、「ミニテトリン」のゲーム内容は、本物のゲームボーイ版の「テトリス」とは若干異なり

ます。ミニテトリンは液晶のサイズの関係で上下がカットしてあるので、特殊ブロックなどを入れてバランスをとってあるのですが、わたしはそれがあまり好きではないんですよね。高い所から物を落とす、というこのゲームの根本的な気持ち良さが半減してしまう気がするからです。ブロックを上から勢いよく「ずばん」と落とす、その爽快感がこのゲームの醍醐味だと思うわけです。だから、わたしはゲームボーイ派でーす。

このあいだアキバに行ったら、新品のテトリスがいっぱい並んでいました。再販したのかな？？？　海外版のシルバーボディのゲームボーイはとってもカッコイイので、おすすめですよ。

それから、「テトリス」がいまだにこんなに支持されていることや、「ミニテトリン」が大流行したことは、ゲームはスペックじゃない、っていうことを改めて感じさせます。３Ｄが得意でポリゴンがバリバリ表示できるマシンのソフトでも、安定した売りあげがあり、プレイヤーを満足させるのは過去に生み出されたレトロな２Ｄゲームだったりします。きっと、そこがゲームの深いところなんですね。

これまた昨日書いたかのような文章だと思ってしまいました。ブログ時代にはどこかで聞いたような気がする分析が並ぶこの日記ですが、当時はなかなか斬新だと思われたものなんですよ、と言っておく。

今でも、わたしが最新機種のＤＳ　Ｌｉｔｅでやるのは結局「テトリス」と「パックマン」ですものね、笑ってしまいます。

好きな方や作った方には申し訳ないのですが、わたしは「脳を鍛える」系のゲームがどうも苦手なんです。ゲームっていうのはパチ

ンコやパチスロとは違い、なんのトクになるわけでもご褒美があるわけでも勉強になるわけでもないし、どっちかって言ったら時間を浪費してムダなものなんです。だからこそ、いいんです。何のトクにもならないけど、だからこそ楽しい。でも「脳」がつくゲームはなんか「トクしてやろう」っていう大人の魂胆が見えて、なんか、かっこよくないって思ってしまう。そもそもかっこいいかかっこよくないかで語る二十八歳が痛いって言われるかもしれませんが。ゲームってこの頃はもっと、子供にしかわからない危険な魅力があるものだった気がする。一つ得たら一つを失うものなのでしょうか。そんなことを言っているわたしももう大人です。桃鉄で遊んだ副産物として覚えた日本の地図を思い浮かべてライブツアーを回っています。

---

96年10月7日

10月4日金曜日、新宿南口に「タカシマヤ タイムズスクエア」がオープンしました。わたしは「ちょっと落ちついた頃」と踏んで翌月曜日に行ったのですが、平日でもおばさま方を中心にけっこうな賑わいです。

南口を出て、綺麗に舗装された駅から続く道を歩き、店内に足を踏み入れての第一印象は「日本じゃないみたい」でした。今までのデパートと比べて天井がとても高く、通路が広く、照明も明るいので、そう感じたんだと思います。

まず、わたしが注目している化粧品コーナーに向かいました。売り場面積がとにかく広いので、たくさんのテナントが入っていて、ディスプレイされている商品を見て歩くだけでも楽しいです。今までいろんなデパートに点在していたいろんなブランドの化粧品がここで一気に買えてしまうと

いった感じです。
わたしは、自称コスメマニアでもあるんですよー。といっても、わたしはアレルギー体質なので外国産のものや新製品などは香料の含有量が多かったり、刺激があったりして、なかなか肌に合わないので使うことはありません。それに、わたしは童顔なので、お化粧をすると、七五三みたいになってしまうのです（苦笑）。お化粧をした顔と、なにもしない顔と、自分でどっちが好きか、っていわれたら今はなにもしない方がしっくり来るんですよね。わたしにはまだ早いのかな、って思います。でも、かわいらしいケースの口紅や香水などを見つけると、つい欲しくなってしまいます。とくに、おしゃれなポーチに口紅やミニサイズの香水などが入っている「トライアルセット」があると、必ずといっていいほど買ってしまうんですよ。それで、母と中身を分け合ったりします。

この新宿南口店でも、オープン記念にいろんなブランドから限定のコスメセットが発売されるそうで、ちょっぴり楽しみにしていたのですが、わたしが行った時には案の定、全部売り切れだったの（泣）。初日には25万人（！）の人が訪れたそうですから、アッという間になくなっちゃったんでしょうね。
高島屋店内には解放感と高級感が感じられました。でも、まだ全体的にお客さんが多く、ごちゃごちゃしてしまっているので、もうちょっと人が引いてから、優雅にお買い物したい所だな、と思いました。
そして、わたしは結局、高島屋では何も買わずに（苦笑）、そのまま行きつけの伊勢丹に行って「GAP」というブランドのセール品を買って帰ってきました（笑）。新宿に来てわたしと同じようなルートを辿るお客さんはけっこう多いらしく、タ

方の伊勢丹ではタカシマヤの袋を持った女の人をいっぱい見かけました。
次にタイムズスクエアに行くときは、中にある「紀伊國屋書店」や「新宿ジョイポリス」にも行ってみたいな、って思っています。
本当は、バーチャリアンコなんだからそのへんのことをレポートしなくちゃいけないんだけど……ひとりで行くの、淋しかったんだもーん。

わたしは高島屋タイムズスクエアにある「鼎泰豊」という飲茶の小籠包がものすごく好きで、一ヶ月に一度は通っています。このお店の本店は台北にありとても有名で、台湾に行ったときは必ず行きます。二〇〇五年、台湾の同人誌即売イベント「ファンシーフロンティア」に呼んでいただいた時、台湾のアニメ雑誌「フロンティア」の林君和編集長と、小籠包を前にこんな話をしました。「日本では〇〇タンという名前で、モノを擬人化したキャラクターがちょっとした流行になっています。小籠包タンなんていたら、かわいいんじゃないですかね」。そんな談笑をして食事が進むうち、突然林さんが「小籠包タンの設定を考えました。小籠包は『餃子』とも違う、『シウマイ』とも『饅頭』とも違う。森に暮らす動物達のような感じで、どれにも属せずちょっと仲間はずれにされちゃってかわいそうな小籠包タンというのはどうでしょう」と言うのです。わたしは嬉しくなりました。林さんは生まれも育ちも台湾の台湾人です。その彼とこんなに価値観が共有できるなんて。
そんなことがあった次の月に発売された雑誌「フロンティア」では、台湾の美少女絵師「REI」さんが描かれた「小籠包タン」が表紙

を飾り、綺麗な付録ポスターまでついていたのでした。
　お化粧については、今ではさすがに逆で、お化粧したほうが気合いがはいります。逆に、家に帰ってお化粧を落とすとほっとするという感じですね。「ＧＡＰ」のセールでお買い物も未だにします。先日も三百円のカットソーを見つけてお気に入りになりました。服はこの頃より今のほうが安いものや面白い古着を探して着るようになりました。それから、ツアーグッズなどを作ってもらっている関西のブランド「Mars16」のＴシャツがわたしの定番です。
　この頃は、新宿にもセガのアミューズメントパーク、ジョイポリスがあったんですね。思い出してきたぞ、この頃はナムコの「ワンダーエッグ」があったり、ＳＮＫの「ネオジオワールド」があったり、ちょっとしたテーマパークブームだったんだな。

**96年12月29日**

有明にある国際展示場「東京ビッグサイト」で行われた、「コミックマーケット51」に行ってきました。「コミックマーケット」（以下「コミケ」）は、いわゆる同人誌即売会です。アニメ系を中心に、ものすごい数の同人サークルが参加し年２回ペースで開催される、いわば「ヲタクの祭典」なのです。
　わたしはパソコンソフト「駅すぱあと」で行き方を調べ、新橋駅からゆったり「ゆりかもめ」を利用して向かうことにしました。それにしても……わたしはいまだに「ゆりかもめ」にデートで乗ったことはないんですよ。始発駅で「カップル３／親子連れ３／ヲタク系な人３」くらいの比率

だった車内が、終点に近づくにつれヲタク濃度を増してゆく様は、わたしに「あぁ、コミケに行くんだなぁ」って妙に実感させるのでした。

会場に着くと、すごい人です。予想はしていたけれど、歩き回るし、冬なのに暑いよ。温度調節がしやすいように配慮した服装をして行って正解でした。

広ーい会場の中に、１サークル２畳ほどのスペースで無数のブースがあります。なのでどこに何があるかが書いてあるパンフレットも、ものすごい厚さです（「コインジャーナル」みたいな感じ）。その本を￥１４００で買い求めると、わたしは広大な海原に海図をひろげ、いよいよ「ヲタク航海」へと漕ぎ出したのでした。

「あぁ、これだ！　これだよ！」

自分が好きなものに関して創作し、同じものが好きな人に供給する。この中だけで生態系みたいなものが出来てるというか、まさに、「ヲタクの、ヲタクによる、ヲタクのための」なのです。そのことは、このイベントを運営してるスタッフがみんなボランティアだということからもわかります。そして、会場内にいる人はみんな、とっても幸せそうな顔をしてる。「開放されてる」って感じがして、とってもいいんです。

ここにブースを出してるサークルの人々の気持ちが、わたしはものすごくよくわかる気がしました。わたしにとっての「ロフトプラスワン」でのトークライブ、そしてこのウェブページが、ここなのかな、って。

しかしやっぱり、大きすぎて見てまわるのは大変です。こういうものこそインターネットでやったらいいんじゃないかと思ってしまいました。

でも、やっぱりリアルでこういう場所って絶対必要だと思います。きっと、みんな、欲しいのは

おめあてのサークルの新刊だけじゃないんです。この雰囲気とか、空気とか……そういうのも含めた「コミケ」を気づかぬうちに愛してるんじゃないかな。

大規模な催しだし、いろいろ問題点もあって運営委員会の方々はとても大変だそうですが、これからもがんばって楽しませて＆楽しんでくださいねっ！ わたしもこの日記を書き溜めて、いつか本にして、ぜひ出展したいな。

わたしがコミケに行くのは確か二回目でした。友人が出しているサークルを観に行ったり、「ときめきメモリアル」のコスプレをしたこともありましたが、自分がサークル参加したことはありませんでした。まだコミケ慣れしていない語り口が新鮮な日記です。わたしはこの頃から、毎回のようにコミケに通うようになりました。

よくコミケは「ヲタクの聖地」と呼ばれます。会場のフロア、エスカレーターが人で埋め尽くされる姿は宗教的な感じさえするので、まさにその表現がぴったりだと思うのです。

コミケに行けば久しぶりの仲間に会える。同じ趣味の人に出会える。とても素敵な場所だと思うけど、わたしは何かが足りないと思っていました。それは、「音楽」です。

ものすごく沢山の、わたしと同じようにアニメやゲームやその周辺を愛する人たちが集っています。いつからか、その混雑を見て「ここでわたしが作った歌を聴いてもらえたら」「一緒に盛り上がれたら最高」と妄想するようになっていました。しかし、コミケは本来同人誌を取引するところ。そんな事はまったくもって無茶な話だと思っていました。

しかし、二〇〇二年のことです。次のコミケから、企業スペース（一般参加者ではなく企業が出展するブースが集まる場所）にステージを作ることになったと聞きました。わたしは「絶対やらせてください！」と希望し、美少女ゲームメーカーのＷｉｔｃｈさんが時間を確保してくれました。時間はコミケ閉幕直前の午後四時から一時間。朝から買い物をし終わったみんなが、最後は歌で盛り上がって帰ってくれる。最高の時間だと思いました。

二〇〇二年八月、「コミックマーケット62」。ＵＮＤＥＲ17のステージが始まりました。

オリンピックには魔物が棲むといいますが、コミケには何が棲んでいるのでしょう。わたしのテンションも、ファンのみんなの盛り上がりっぷりも、凄かった。地鳴りのような歓声。みんなでジャンプすると、コンクリートの床さえ揺れます。

今日を、「コミケ」の日を、わたしと同じように、ここにいるみんなはずっと楽しみにしている。学校に行っても、仕事に行っても、その頃が近づくとみんなソワソワしてきて、夏と冬にはここに集まる。その特別な場所で今わたしは歌っているのです。自分がやりたかったことをやれているのです。小池さんのギターが大音量で響きます。自分で作った歌を、みんなが一緒に歌ってくれています。気がつくと、わたしは号泣していました。感謝の気持ちでいっぱいでした。

場所の広さからしたら高くはない、照明もそこそこのステージだけど、ジャンプすると地平線の彼方まで人の顔が見えました。わたしに向かって拳を突き上げています。いつかエアーズで買って観たブートのビデオの中の

風景のようでした。ここはウッドストックかレディングフェスティバルか。コミケは、わたしたちにとってのフェスなんだ。わたしは最初から最後までずっと、感激しっぱなしで歌い続けました。真夏の暑い中で、みんなで熱くなって、一緒に歌って跳び続けました。

二〇〇四年を最後に、コミケのステージは混雑など問題が多かったそうで、無くなってしまいました。アンセブの活動期間と同じくして、ステージは消えた。これはわたしの思い込みだと思いますが、まるでアンセブのためにステージを作ってくださっていたようです。わたしと、メンバーと「今、この時、みんなで歌いたい」というわたしに共感してくれた人たちの強い思いが、何か不思議な見えない力となって働いていたような気がします。

あの日のコミケのステージは、わたしの原点です。秋葉原での路上ライブは自信のないわたしのマイナスからの出発で、コミケでのステージはわたしをスタートラインに立たせてくれた気がします。

わたしは、コミケが大好きです。ずっと、ずっと続いてほしい。同じ物を好きなまさに「同人」が集まって、これからも、ひとつひとつ夢を叶えられる場所であってほしい。

**97年3月18日**

**桃井はるこは、3月末日をもって、「プレアイドル活動」を休止します。**

**わたしは昨年の終わりくらいから、ライブに出て歌うということを本格的にはじめました。そしてたくさんの方に観に来ていただいて、あたたかい応援をいただきました。「ヤングマガジンエグザクタ」の「発展途上プレアイドルアルバム」に**

も紹介されたり、各種投稿雑誌にも掲載されました。でも正直いって、この時にはとまどいがありました。わたしが本物のアイドルのみなさんといっしょに出てしまっていいのかな、って。

わたしがアイドルの歌を歌ってきたのは、自分自身がアイドル歌謡マニアであるからです。ファンの側の気持ちとして「こういうステージをやってくれたら面白い」って思っていたことを自分なりに実現させ、みなさんに楽しんでもらうべくがんばってきたつもりです。

わたしの周りにいらっしゃる多くのアイドルファンの方は、そのおもいのたけや主張や提案を、ミニコミを作ったり新聞を配ったり、ネット上で文章にしたりと、自分なりのやり方で表現しています。わたしはそれはプレアイドル界の活性化に繋がると思うし、とても有意義なことと思っています。そして、わたしは女性であり、歌うことが好きで、年齢もそこそこです。「わたしにできる表現の方法ってなんだ?」って考えて、ライブ活動というのを思いつきました。

歌わせていただく場は結構ありました。そして、活動は軌道に乗ってきました。いままでわたしがファンとして観ていたアイドルの方といっしょに出演させていただいたこともありました。でも、他のアイドルの方と席を同じくする機会が増えるにつれ、自分の中で、桃井はるこがそのような「本物の」アイドルの方といっしょに出演していいのか、っていうとまどいをおぼえるようになりました。お客さんの側から見れば、わたしも出演しているアイドルのひとりです。ひらたく言ってしまえば、競合しているということになります。しかし、わたしの中身は、アイドルの皆さんとは違うのです。わたしの目的はプレアイドルと呼ばれている方々とは異なるのです。一緒に出演したアイ

ドルさんに失礼があってはならないと思い、自分も表に立つものの自覚を持たないと、と感じはじめました。ステージに立って歌う、プロのはしくれなわけですから、大好きなアイドルのイベントへ行くことも自粛しました。

アイドルをお客として観ない日々が続き、葛藤がありました。はるこは「ファン」と「アイドル」の間を行き来するような、わたしのパーソナリティを活かした自由なスタンスを望んでいました。でもアイドルに関して、今のやりかたでは、それは無理みたいです。アイドルとは、作られるものであり「アイドルである人間」と「アイドルでない人間」の間には良くも悪くも「壁」がなければいけません。そのことをわかっていたけれど、わたしには「桃井はるこ」が歌うことで、何かが生み出せそうな気がしていました。でも、「桃井はるこ」が今、持っている物をすべて押し殺して「アイドルである人間」側に行こうとすることは、できない。そういう思いが強くなりました。

なので、桃井はるこは3月30日の「アイドルピュアドロップス」（於：中目黒サウンドビート）を最後に、アイドルのオムニバスライブ、プレアイドルの歌のイベントへの出演を休止させていただきます。

これからは、大好きなアイドルについて、アイドルに関する文章の執筆、5月からは有線放送でのアイドルの曲のＤＪの仕事、そして引き続きロフトプラスワンでのトークライブ、そして、このホームページなどをがんばっていきたいです。

わたしの一連の活動の根底にあるのは「それを盛り上げたい」「それの良さをわかってほしい」「みんなでそれで楽しみたい」なのです。なので、わたしなりの方法で、今後もがんばっていきたいです。

いままでライブを観に来てくださった方、応援してくださった方、そして、人気投票に1票を投じて

**くださった方、ほんとうにどうもありがとうございます。いきなりこんなこと言い出してごめんなさい。残念に思ってくれる方もいると思うけど、わたしは、これからもわたしにしかできない活動をしていきたい、っていう気持ちは変わりません。**

**どうか、これからもあたたかく見守っていてくださいね。桃井はるこはがんばります！**

自分にとっての「アイドル」とは何かを突き詰めた結果、こういう決断をしました。「アイドル」と「アーティスト」は違うのです。ライブハウスで歌い、いつかはトップアイドルになりたいと夢見ているプレアイドル達と、自分が好きなものに対しての表現をしたいと思うわたしは、事情がわからない人が見たら同じに見えるかもしれませんが、根本的にズレがあったんです。なので、このまま活動を続けても、わたしのやりたいことであった「アイドル論を自分で体現して表現する」という意図は伝わらず、わたしが普通にアイドルとして扱われてしまうことになると思いました。それから、アイドルに敬意を表するためにも、同い年くらいの少女でも、中身はヲタクであるわたしが同じステージに立つのは、失礼なことだと思いました。

本当は、わたし以外のアイドル志望の女子に、わたしが曲を提供して歌ってもらえたらいいんだけど。でも、同い年くらいの女の子の青春の限られた時間をわたしにつきあってもらうなんてできないと思っていました。自信がなかったんです。なので、わたしはこのすぐ後、思いついた秘策に出ました。「バーチャル・モバイドル」もあいはるこを作ったのです。

## 2

# 「モモイハルコ秘密の日記」～一九九八年～

98年12月19日
やったあ！『ドリームキャスト』ＧＥＴ！さっそくバーチャをやってみる。そのまま弟くんと対戦しまくる。わたし、けっこう強い(^^;)すごい。きれい。おもしろい。インターネットをやってみた。すごい！　ほんとうに「３ステップ」Ⓒだよ！
これを手にした子供たちみんながこうやってウェッブにつながることができるんだ。こーやって、インターネットが本当に「みんなのもの」になってゆく。いままでこの世界にとびこむために、人々はいろんな努力をして、決断をして、試行錯誤をした。そんなこと考えていたら、すごーく感動してしまった。ドリキャス越しに見るＷＷＷは、生きたゲームソフト。わたしは、ネットこそ最高のゲームなのかもしれないと思っている。だってインターネットは、わたしの人生までをもゲームにしてしまった(^^;)　ほんとうに、そんなとこあるん

**だよ。ちなみに、T-ZONEミナミでは毎週50台、『ドリームキャスト』を入荷しているそう。予約するか、タイミングよく行けば買えるみたい。**

わたしは、（株）セガ・エンタープライゼスのゲーム機「ドリームキャスト」が大好きだった。通称ドリキャスにはアナログモデムが搭載されており、モジュラジャックに回線をつなぐだけでインターネットに接続できるのであった。当時の日本のインターネットは、自宅ではなく大学や会社から接続する人が多かった。そのため、インターネットに接続できるという段階である種のふるいにかけられていたのである。なので、今のインターネットとは違う独特なインテリジェンスがあったし、ネット上でのお約束いわゆる「ネチケット」（わたしはあまりこの言葉は好きではないが……響き的に。なんか粘着っぽい感じがする）を心得ている紳士淑女が多かった。わたしはどうかはさておき。そんな平和だったネットの掲示板などに、空気を読まない唐突な書き込みが増えた頃があった。そんな時、ドメインを確認するとドリキャス系プロバイダである「isao.net」や「dricas.com」だったりして納得、のような時代があったものである。しかし、これは革命的なことでわたしは衝撃を受けた。わたしは「月刊アスキー」での連載ページに「国はドリキャスを買って一家庭一台配るべきだ」と書いたのだった。全員がネットに接続できる環境があれば、より文化的で豊かな暮らしになると信じていたのである。

98年12月22日
ひさしぶりに「ズームイン！朝」を観たらテーマのアレンジが変わっていてびっくりした。午後から事務所で取材を受けた。ソフトバンクさんのちょっとアングラっぽいにおいのする（笑）ムック（エミュレータ特集とかされてる）。編集者さんのひとりが以前「ラジオライフ」にいらっしゃったとのことで「ゆかいなコンサートワッチ」、でんでんタウンの「伊豆美」の話で盛り上がる（笑）。帰りに事務所の方にポケモンのベストアルバムとＴＷＯ－ＭＩＸさんの最新アルバムとシングルをいただいてごきげん。『ＴＲＵＴＨ』という曲は「モモンガー」の中でもかけさせていただいたのだけど、超かっこいい！（ステレオで聴くとくに）。ここ数日モモイはマスク娘になっています。人相がわかんないようなおおきいマスクしてコート着てリュック背負って紙袋持ってるので、なんか「漫画ブリッコ」の中にこーゆーキャラ出てくるのあった、みたいな感じ。

「漫画ブリッコ」はわたしの世代より前の漫画雑誌なのだが、ローティーンの頃に必死にその周辺の知識を後追いで勉強した。今思うと、周囲にそのような趣味の人は一人もいなかったし、どうしてそんな時期にそういうことに興味が湧いたのか謎である。中野に行っては八〇年代の雑誌や漫画の単行本を買って読んでいた。中学生の頃のわたしの教科書はそのような古本と「宝☆島」「ＳＰＡ！」「ファミコン通信」「ガロ」「ｉ-Ｄ　Ｊａｐａｎ」「デジタルボーイ」「コンプティーク」等の雑誌だった。こう書き出すとサブカル寄りだが、そこに「ラジオライフ」「バックアップ活用テクニック」などの三才ブックス系が混じる

と桃井はるこ色を帯びてくる気がする。後に、このような本で文章を執筆していた方に直接お会いできる機会があるたびにわたしは励まされてがんばってきたように思う。

98年12月23日

はじめて東京国際フォーラムへ行った。とにかく建物がすごい。サイバーだ。屋根とか、まるで鯨の骨のよう。月刊「ラジオライフ」のエクスペディション２００回記念、東京大会。エクスペディション＝通称「ペディ」とは、いろんなジャンルのマニアの方々が自慢の品を持って集まる、そして販売もしてしまう、マニアックなフリーマーケットって感じ。ラジオライフといえば、鉄道系、警察系、自衛隊系マニア。制服のコスプレしてる人もけっこういてどれが本当の警備の人かわからない状態だった(^^;) そんな中とくにおもしろかったのは携帯電話マニアの「フルレート同好会」のみなさん。「ケイタイはフルレートでしょ！」という人たちで構成されるサークルで、趣味が高じてメーカーに勤めてる人もいたりしてかなりの強者ぞろい。ブースにはヴィンテージものの端末がずらり。立ち寄ると、何も言わないのにあちらからどんどん説明をはじめてくれる。フルレートの電話を実際にかけてみてくれて、モモイのハーフレートと聞こえ具合を比較。音楽を聴いたのだけど、ハーフではなんと言ってるかわからない歌詞まで、フルではちゃんとき取れた。ずいぶんちがうものなんだなあ、とびっくり。東北地区でしか発売されなかったというグリーンのカラーがとても美しいＰ２０６は魅力的だった。帰り、今モモイがいちばんアツいと思っている港北へ。「ドリームキャストキーボード」「広末涼子ストラップ」などをＧＥＴしたぞ。帰ってきたら「はるこ

ＢＢＳ」にいっぱい書き込みが(^^)　ほんとうれしい。風邪もだいぶよくなってきた(^^)

港北ニュータウンには(株)ナムコ直営の「パックマンワールド」というちょっとしたテーマパークがあったのだが、この後に閉館してしまった。パックマン好き＝パックマニアであるわたしは非常にがっかりしたのを覚えている。

当時は特にわたしは携帯電話が大好きでマニアックな機種を発掘したり、おかしな機種変更（ＩＤＯの端末をドコモショップに持って行って番号を入れてもらうなど）をしたりして遊んでいた。

98年12月31日

１９９８年も、今日で終わりだ。ほんとうにいろんなことがあったなあ。わたしは……はじめてのことにいっぱいチャレンジした年だった。「月刊アスキー」での超挑戦的な連載、「はるこの秘密」や「チュロス」「インターネットショウ」などいろんなイベント、生バンドでライブをやったり、そしてずっと憧れていたラジオのパーソナリティ。夢がいっぱい叶った。一年を振り返って思うこと。わたしは、わたしのことを理解してくれる人に恵まれて、ほんとうにしあわせだなあ。そして、わたしがおもいっきり自分を表現することで、喜んでくれる人がいるなんて、なんてすばらしい。ありがとう……。いつもそう思っているのだけど、なかなかうまく伝えることができないんだよね。でも今は、わたしが自分らしくがんばることが、そういう方々へのいちばんの恩返しなんじゃないかと思う。よぉし、来年もますます、いろいろやっちゃうぞ！……それにしても、なんか、実感が湧かないなあ。「来年」って、もう１９９９年な

んだよ。渡辺満理奈の「ホワイトラビットからのメッセージ」が、ひとまわりして歌えるんだよ。ほんとうに、１９９９年がやってくるんだよ。
　ふっとあの頃の感覚が蘇る。毎週水曜日、４時間目が終わるとまっすぐ帰るふりをして、ひとりで秋葉原へ行った。フライングでいつもの雑誌を買ったら、冷たい手を缶コーヒーで暖めながら、公園のベンチに座って読んでいた。『１９９９年のゲーム・キッズ』。わたしはその頃、自分が６年後になにをしているか、どんなふうになっているか想像もつかなかった。てゆーか、想像したくなかった。皮膚炎は治っているだろうか。大学には入ることができているだろうか。ますます窮屈になっているのだろうか……。とてもとても不安で、１９９９なんて来なくてもいい、21歳になんてなりたくないって思った。でも時間は過ぎた。あと時計の針が一回りしたら、１９９９がやってくるんだね。不思議だ。今は、何にもこわくない。はやく、来て。なんだか、すごくいい予感がする。追い風が吹いてくれるような。そして、ずっと見ているだけだった向こう岸に軽くジャンプして行けるような。
　今夜、月の裏側から、サイバーな兎がやってくる。つきたての白いおもちを、おなかいっぱい食べさせてくれる。
　１９９８年に会ったすべての人に、ありがとう。次に会うときには、１９９９年。新しい年。どうぞよろしくね。

　この頃見ていた向こう岸に、今のわたしは居るのだと、今読み返して思った。でもここにたどり着いてまたわたしは次のもうひとつ向こうにある山に登ろうとしている。

99年1月1日

１９９９年がやってきた。きょうはちょっとこの１年、どのようなこころがまえでいこうか、とかゆうことを延々考えていた。去年はわたしにとってまた、とても重要な年だった。すばらしい出会いにも恵まれたし、決意、訣別もしたし（というのは本当に個人的な話で心の中だけでの出来事なんだけど）、新しいことにもいっぱい挑戦することができた。先日、女性誌の占い特集を読みまくった。それらの結果を総合的に見ると、わたしの星座は今年の４月に運勢がとてもよくなるそう。アンアンには「人生の金字塔を打ち立てて」とまで書いてあった（笑）。すごー。モモイには金字塔なんてきっと、まだまだ。東武ワールドスクエア。でも、ＢＢＳにも書いたけど、野村ＩＤ野球みたいに、１年目種を蒔き、２年目芽が出て、３年目に花を咲かせ、４年目実がなる。みたいな感じだったらサイコーだな。だけど今は、自分がそのどの段階であるかもよくわかんないので、とにかくひとつひとつの出来事を楽しんでいけたらいいなあ。いまやってる「点」がいつかちゃんとつながって「線」になりますよう。

年賀状を書いた。今わたしは正直言ってあまり体調がよくない。外に出るのも異常に寒いし、ずっとパソコンを抱いてうずくまっていたのだけど、年賀状に応募してくれたみなさんのお手紙を読んでいると淋しくなくなった。こんなモモイさんが人に喜んでいただけるなんて、ほんとうれしい。どうもありがとう(^^)

「点」が「線」になるという表現をわたしは凄く好んでいるようだ。この後に作った「こたえ」という曲にもそのようなフレーズが出てくる。二〇〇六年作った「今、あなたが好き」

という曲では「10」が「1000」になると書いた。ひとつひとつ一心不乱にやってきたことが、ふりかえるといつのまにかひとつにつながっているっていうのがとても好きだ。わたしが書いてきた線はまっすぐではないかもしれない。でも、わたしにしか描けない模様になっていると思う。他の人の模様を見て美しいと感嘆することもあるけれど、本人にはもしかしてその模様はちゃんと見えないのかもしれないし、その逆もしかり。わたしの模様もわたし自身から見えているものと、周囲の人、ファンの方々から見えるものは違うのかもしれない。でもとにかく偶発的でもわたしにしか描けない模様だということが大切なんだと思う。

しかし、この日記の最後に出てくる顔文字が懐かしいな。今だったら反感を買うべく煽る時にしか使わない種類のものになってしまった（笑）。またリバイバルで使いはじめるかな。

99年1月2日

クリスマスにもイラストをくださった「ねこまた」さんから、お正月のCGをいただきました(^^)すっごくきれいだったので、思わずトップに飾っちゃった。どうもありがとうございます(^^)

最近頻繁に更新している（ほんとにモモイの恋人はインターネットだなあ）ので、リンク集ももっといろんなページ紹介するように作り変えたいなあと思って、自分のブラウザのブックマーク（というかお気に入り）の整理をしていたんだけど……なんというか……ぜんぶここにならべちゃったらタイヘンなことになるというか、アングラの世界になっちゃう、というか。でもアイコラって

ほんとうにおもしろいと思う。いやあね、やっぱり節操のないものも多いのだけどそれだけじゃないんだよ。このあいだ、とあるアイコラ系サイトでクリスマス特集をしてたんだけど、ほんとみんなかわいかった。歪んでるかもしれないけど、夢がある。作った瞬間に、自分が好きなアイドルが自分好みのスタイルを見せてくれるんだよ。自分だけのために。わたしの父の田舎で言うところの「手は宝じゃのーし、おっかさん」って感じ。こんな技術を誰もが手に入れることができるなんて、やっぱりすごい時代だ。わたしが世に言うメジャーの仕事をできるようになったら（↑なんかこのフレーズすごいよね「成り上がり」ってかんじ（笑））写真のデータを数点ＣＤエクストラで入れておいてコラージュコンテストをして、最優秀作品を本当に次にリリースするＣＤのジャケットにしちゃうとか、それくらいやってみたい。そういえば『モモイズム宣言！』は、大手サーチエンジンで「声優　コラージュ」って入れるとヒットする（笑）ので、そこからおいでになる方がけっこういらっしゃる。舌打ちしちゃうかな。

わたしは、会員制アイコラサイトの会員だった。アイコラとは、アイドルコラージュの略で、至って簡潔に言えば、アイドルの写真の顔の部分と誰かの写真の体の部分を組み合わせてヌード写真を作ってしまうような遊びである。しかし、これにわたしは遊びではすまされないような芸術性を感じていた。センスのいい職人が集うサイトにはただのヌードではなく、テーマに沿ったまさに作品と呼ぶにふさわしい画像が貼ってあり、感嘆したのを覚えている。しかし、その性質から画像の多くはパスワードを知る会員でないと見ら

れない仕組みになっていた。会員になるには、本名と性別、そして千文字程度の「私とアイコラ」というタイトルの小論文を記してメールで提出し、承認を得なければならない。わたしはそこに切々と「アイドルとは妄想の種であり、いかに受け手の中で自由に振る舞うかが魅力の有無なのである。従来であればその受け手の妄想を外の人に見せる術はなかったが、現在は技術の進歩によって画像にし、みんなで楽しめるようになった。なんと素晴らしいのだろうか」というようなことを書いた。三日ほどドキドキして返事を待った。結果は「女性は二人目です。論文素晴らしかった。許可します」みたいなことだったと思う。飛び上がって喜んだ。インターネット上での「肖像権」という言葉への認識が甘かった頃の話である。会員制サイトに入ると、表のものでもそこそこ満足していた自分が情けなくなるほどの良作を次々に見ることができた。特に印象に残っているのは広末涼子さんが巨大な綾波レイになって地球に覆いかぶさっている画像、そして当時菅野美穂さんが主演していた「イグアナの娘」にちなんで菅野さんの体の下のほうになるにつれ緑色の爬虫類のような肌に変わって行っているという美しい作品だった。しかし、その数ヶ月後、菅野美穂さんは写真集を出版することになったのだ。そこにはヌード写真も含まれていた。「望んでいたことだったんじゃないの?」って思われるかもしれない。が、会員制サイトのBBSは、ピュアでせつない書き込みであふれた。わたしは、それをただなにも言えず見つめていた。更新は滞っていった。

99年1月19日

稲葉浩志さんの「遠くまで」っていう曲の歌い出し、「歩こう……」っていう歌詞なんだけど、ネットやりながら聴いてたら「はるこ〜」って聞こえてドキッとしてしまった(^^;)

そいえば、モモイが〝じょしこーせー〟だったころ、パープルとホワイトのストライプのショップバッグがすっごく流行っていて、みんな肩からさげていた。そのブランドの名前がずーっと思い出せないでいたんだけど、今日、思い出した！「BAHAMA PARTY」だっ！……すっごい流行ってたのだけど、どうなったのだろう。ロコ系なんだけど、渋谷のファイヤー通り（っていう名前も誰がつけたのだろう(^^;)）のちいさなお店。木のドアを開けて入ったら店員さんが「こんにちは〜」って挨拶するので、はじめ「知ってる人!? でも見覚えない」とかって、びっくりした思い出がある

（笑）。今でこそお店の人がお客さんに「こんにちは」っていうお店けっこうあるけど、たぶんそこが最初じゃないかなあ。最近、ぜんぜん名前をきかない。きっともうお店ないよね。知ってる方いらっしゃいましたら情報モトム。バハマの3軒くらい先にある古着屋にもよく行った。なんて言う名前だったっけ!!! 全然おもいだせないよー(;-;)そのあたりに「DJ's CHOICE」ってゆーDJの店があって、中学の頃よく行って、メジャーフォースの矢印マークのパーカとか買って超うれしかったのを覚えている。そういえば、そこで買ったイスラエル製のショートパンツ、いまだにはいてるよ！ すごい長持ち。最近はアイドルイベントでもないと渋谷に行かないから(^^;)ひさしぶりに行ってみようかな。そんなことをふと思い出した。

超懐かしかった。わたしも高校生の頃はヲタでありつつ、エビアンホルダーを首から下げルーズソックスのゴムを抜いていたところは普通の女子高生なのであった。
渋谷といえばわたしの想い出のライブハウス「O-EAST」がある。九〇年代には同じ場所に「ON AIR EAST」という名前のライブハウスがあり、わたしはそこに様々なライブやイベントを見に行った。ここにも書いている「メジャーフォース」という高木完氏が興したヒップホップのレーベルがわたしはとても好きで、イベントによく行っていた……中学生がひとりで。そして、わたしが大好きな水野あおいさんもこのステージに立ったことがある。
時は流れ、二〇〇三年にはUNDER17のライブツアーで、そして二〇〇五年にはソロ初の「Wonder momo-i Live Tour」で今度はわたし自身がここで歌うことになろうとは、感慨深いものがあった。

**99年1月21日**

お台場で男が小学生を人質にとって、包丁を突きつけていた事件。その様子をライブカメラで延々映してる。正直言ってどーなわけ？ってかんじ。その子の親とかの心情を考えないのかな。子供のそんな姿を好奇の目で見られたくないでしょう。たとえばその子が大変な目にあっちゃったりしたら、それが何十万人の見てる放送に乗っちゃうことになるんだよ！ なんでそんなことするのかな。怪我とかなかったから本当によかったけど信じられないよ。すごく気分が悪くなった。コンビニで雑誌立ち読み。かわいい女の子が表紙のどこにでも置いてあるような雑誌に、死んでる人の

写真がいっぱい載ってる。ぜったいおかしいって。インターネット上での法規制がどう、とかいう以前にふつうに生活しててこーゆうものに遭遇しちゃう現状をなんとかしないといけないのでは、と思った。自分でこの感じを忘れないで、意識して気合いれていかないとわたしの感じ方とかもどんどん侵食されていきそうでこわい。

この恐ろしさはわたしが今でもよく感じることである。世間知らずと言われるかもしれないが、知らないほうが気持ちいいことが世の中にはあると思う。そういう気持ち悪いものを見たい人は見ればいいけど、見たくない人は見なくてもいいような世の中になってほしいとわたしはずっと願っていて、そこにおいてもプル型メディアであるインターネットは優れていると思っていた。しかし、ネットでも広告が発達するにつれ、「見たくないものを見たくない」（「ダッシュ勝平」の主題歌の逆）という権利は守っていくことが難しい。腹立たしいほど汚れていく。

99年1月26日

「徹子の部屋」が終わるという噂が流れている。……モモイはあの番組に出ることが夢なので残念だ。あの番組のおもしろいなあと思うところは、誰でも知っている超有名人はもちろん、「その世界ではすごい人」みたいな人がゲスト出演することだ。わたしは黒柳徹子さんに憧れている。小学校低学年の頃、わたしはいろんな意味で変わり者で問題児だった。プリントを配られるとそれで紙ヒコーキを折ってしまったり、児童集会のときいきなり居眠りしてしまったり、かなりおかしな子供だった。ちょうどそのころ「窓際のトット

ちゃん」がベストセラーになってたので、担任の先生に「おまえは窓際のおっとっとだな（謎）」と言われた思い出がある。今日なんとなく徹子さんのオフィシャルホームページを見ていたら、おもしろいことが書いてあった。「数学が大の苦手で、たし算はひとけたしかできない」そうだ(^^;)実は、モモイもそうなのだ。小数点の割り算ができない大学生だ(^^;)わーい。なんか自信がついた。徹子さんは若い頃はラジオドラマやテレビの子供番組（「魔法のじゅうたん」もえもえ！）などで活躍された。わたしもラジオのパーソナリティをつとめさせていただいているので、がんばってチャンスを活かしていきたいと思う。それにしても、インターネットを見てるとほんとうに世界は広いというか、いろんな人がいるんだなあと思う。ふだん、たとえば満員電車の中で隣り合う知らない人だって、意識しないけどきっとひとり

ひとりがいろんな経験や問題を持っているんだろう、ネットを見てるとそういうことがわかる気がする。（ここからちょっと暗い話題かも(^^;)）リンク集とかをなんとなく見てたらアトピー性皮膚炎の人のページをみつけた。実はわたしも15歳くらいまで喘息、皮膚炎にすごく悩まされたので、読んでいて共感してしまった。顔とかの皮膚炎がひどくなるとやっぱり気になるので（年頃の女の子ですし(^^;)）外に出たくなくなる。それで薬をいっぱい塗ってしまう。そうすると一時的によくなるけど、またひどくなってしまう……という悪循環。手にはいつも包帯を巻いていた。どうしてわたしだけ、とか誰かほかの人と代われたらいいのに、とか思った。でも、ネットをやったりして、自分に理解ある人がふえて、気分的にアクティブになってきたら、不思議とよくなってきた。最近は、大変だけどそのぶん学ぶことも多いんじゃな

いかと思える。実際、中学生の頃とかは症状がひどいと家にこもってラジオ番組にハガキを書いたりいろんな音楽を聴いたり作ったり考えごとをしたりしていたから、それが今にすごく役にたっている感じがする。今でも時々出て困るんだけど、なぜか大事な仕事とかの前だとさーっときれいになるんだよ。やっぱり精神的な要素がすごく大きいのかな。でも、わたしなんかよりもっとひどい症状の人もいるのだ。かゆい、っていうことは本当につらい。アレルギー性皮膚炎とかって、深刻なことなのに一般的にはなんか軽視されてるような気がする。「命には別状ないでしょ」みたいな。食物アレルギーなんかも、本人にとっては生死に関わるほんとーに重大な問題なのだ。じつは、わたしもある物を食べると体じゅうが腫れて、ひどいと呼吸ができなくなってしまう(^^;) 会食の機会などでそーゆうものが出て来ると、ほんとうに申し訳ないけれど、残すしかない。そういうとき、しょうがないのかもしれないけど、リアクションで傷つくこともあった。なので自分から半分ギャグにすることもある。なのでわたしは、将来的に、なんかみんながもっとアレルギーについて理解を持ってくれるようになにかがしたいなあ、と思っている。いまはまだ漠然とそう思ってるだけだけど。アレルギーがある人、明るく生きてがんばろうじゃないか。みなさん、アレルギーの人には理解を持って接してちょ(^^) でも、これって、徹子さんがしてるボランティアとはちがうんだよね。わたしも本人も当事者なわけだからねえ(^^;)

アレルギーに対する理解は、特定アレルゲン食品を含有する場合に厚生労働省が表示を義務付けるなど、この頃よりは改善されてきたと思う。制度が変わることによって、アレ

ルギー持ちの人が注意しやすくなることは勿論、当事者でない人が「そのようなことがあるんだ」と理解してくれるのが一番有意義なことだと思う。「ただ嫌いだから食べられないって言ってるんでしょ」とか「慣れれば食べられるようになるよ」と言われてしまうのが一番つらいのだ。わたしにとって食物アレルギーはアニメで言うところの「完全体」になろうとしても、自分はなれっこないと思わせる、枷（かせ）である。しかし自分が食べられないものがあるからこそ、人の痛みもわかるつもりでいる。何かが減った分何かが増えていると信じている。

99年2月2日

ひさしぶりにアキバへ。うー、もー、やっぱりわたし〝秋葉原大スキ！〟。ＳＥＧＡのゲーセンの角っこにあるお店のポップ、黒地に赤い文字で「世紀末電卓まつり」……どんな祭なのだ〜（でもなんか超激安だった。いい電卓が４５０円とか(^^;)。さて、今日の最高の買い物は、ＳＨＩＮＡＯＮ製ヘッドフォンカセットプレイヤー＠マルゼンムセン。これ、すっごく懐かしい！　本体がテープよりも小さくて、テープをはさむみたいにセットして聴くというものすごく画期的なデザイン。添付されてるヘッドフォンも耳に当たる部分がぶあついスポンヂでできているあたり時代を感じさせる。超デッドストックだろうなあ、これって。気になるお値段は、なんと３５０円！　すばらしすぎる。それから、Ｔ・ＺＯＮＥミナミにあった亜土電子と三菱電機共同開発のデジカメと、ＰＣカードリーダー（撮った画像をテレビで見られるようにするものね）のセットが９８００円だった。……これは買おうかすっごく迷ったんだけど、買

わないできちゃった。でも気になるのでまた明日あたりに行っちゃうかも(^^;)

99年2月5日

丹下桜さんの新しいシングル「Wander network」／「private link」のテープをいただいたので、ずっと聴いています。曲名からもとれるように、コンピュータとかネットワークなどがモチーフだとおもいます。1曲目はweb、2曲目は移動通信というイメージがわたしにはしました。桜さんの声ってほんとうに魅力的です。カワイイんだけど、知的な感じというか。明るい気持ちになれる。大好きです。

この頃はまだサンプル盤がテープだったんですね！

---

99年2月6日

『小野坂・桃井の電脳戦隊モモンガー』で、今日はついにモモイの罰ゲームの日だった。与えられたキーワード3つ（みせパン／トイザらス／キミのスロットにボクのメモリをインサート(^^;)）をおりまぜて、いっしょうけんめいつくったアイドルソングを弾き語りで披露したぞ。以下、その歌詞。

萌え萌えアイドル'99
作詞・作曲／桃井はるこ

バレンタインが近づく2月
モモイにまわってきたバツゲーム
カミカゼの術つかっても
みせパンちゃんと穿いてるわ
千葉さんが見てないからって
マイクがOFFになってるときに

エッチな言葉を連発しないで
トイザらス！
あ～　もえもえもえ　あ～　もえもえもえ
あ～　もえもえもえ
キミのスロットにボクのメモリをインサート
萌え萌え～♪

家に帰ってきてBBSを覗いたら、大好評で超うれしかった。これからもいろいろおもしろい曲を作るぞ(^^) バツゲームのはずなのに、とてもはげみになってしまった。中学生の頃とかは、耳コピで流行歌が弾けても「そんなものは役にたたない。クラシックを譜面どおりに弾けたほうがえらい」みたいな感じだった。歌を作っても、てれくさいし、なかなか聴いてもらう相手がいなかった(^^;) とかゆーことを思い出してなんかうーるるんとしてしまった。ありがとう！ これからもがんばるぞ(^^)

わははは。何もかも懐かしい。よく「本物のヲタは〝萌え～〟なんて言わない」って言うヲタの反論を見るが、わたしはこの頃は感嘆符として「萌え萌え」を連発していた。

99年2月7日

STAR PLUSで観た「BabyVox」っていう韓国のグループのクリップが超かわいかった！ 気になるー。モモイは、最近「アイドル」とか「ネットアイドル」って形容されることが多いけど……「いいのかな」っていうのがほんねだ。とゆーのは、わたし自身女の子のアイドルが大好きだから。変な形容だけど、桃井はるこをもってアイドルとしたら、アイドルのみなさんに申し訳ないとゆーか(^^;) そう思って、わたしは数年前、プレアイドル活動を辞めたんだ。だって、わたし、ヲタクだよ。ヲタドル？（笑）でも、わたしのことをアイ

ドルだと思ってくれている人がいることはなんだかうれしい。アイドルって、自分でなるものじゃなくて、誰かにされるものなのかもね。すごくあたりまえのことかもしれないけど、最近はっとそう思った。

いまだにわたしは自分が人前で歌ったりさせていただいていることを客観的に見て面白い気分になることがある。でも今はもうさすがに腹をくくっています。

99年2月10日

ア○キーへ。『桃井はるこ新聞』取材&打ち合わせ。ドメイン取得サービスをやってる、アスキーECの方々にお会いする。そして、ついに今日……「momoi.com」をとったよ(^^) やったー! 超うれしい。どうもありがとうございました。てゆーか、http://www.worldnic-jp.com へ行けば自分の名前 com を取るのって、超カンタンなの。アンケートに答えてるような感覚であっという間に受付完了。ほんとうにひょうしぬけしちゃうくらいラクなんだよ。日本語のこーゆーサービスがはじまって便利になったからこそ、ドメインネームは早い者勝ち。自分の名前はとっておいたほうがいいよー。注目なのは、自分のドメインのアドレスをうちこむと今持ってるアドレスへ自動的に転送してくれるシステム。これのおもしろいところは、ホームページを持ってない人も、メールだけだって十二分いろいろメリットがあるということ。なにより覚えやすいしうれしいし、転送だからプロバイダをいくらのりかえたっていい。実はモモイ、このサービスを使ったすばらしいニュービジネスを思い付いたのよ。話したらみんないろめきだってたわ(笑) うふふ(^^)いぇい。

……ニュービジネスって!?　気になるぞ。
勿論、何だったのかはすっかり忘れた。
momoi.com は覚えやすいしキーボードも往復で打てるのでこの頃取得することができてよかったと思う。

**99年2月11日**

**出かけようとしてドアを開けたらすごい雪！　類を刺すつめたくはりつめた空気。道も屋根も樹もクルマも真っ白。でも、すぐにみぞれになって、雨に変わってやんじゃった。やっぱりわたしは東京が好きだ。日本に生まれてよかった。**

今でも東京が好きだ。わたしは自動車の免許を持っていないので、電車と地下鉄とバスとタクシーでどういう種類の場所にも行ける、密度が濃い東京が好き。しかし最近はどの街も似通ってきてしまっている印象なのが気になるが。「東京オリンピック」を実現してほしい。

**99年2月12日**

**スタジオアイでのトークライブ「あいどる１０９」のゲストに呼んでいただいた。秘密クラブのようなたのしいイベントだった。なんかすごくリラックスして素に近い状態で話していたので、普段のモモイがわかってもらえたかも(^^)　来てくださったみなさんととても近くてアットホームな感じだったね。どうもありがとう(^^)　あらためて、わたしは人を笑わせるのが好きだなあと思った。わたしが発した言動でみんなが笑ってくれるとすごくうれしいの。**

この頃、ポアロの鷲崎健氏がこの会場と

なったスタジオで働いており、顔を合わせていた。その後「ポアロのあと何分あるの？」や「アニスパ」などのラジオ番組、「アニメジャパンフェス」などのイベントでご一緒する機会が多くなった。伊福部崇氏は今もわたしのラジオ番組の作家を務めてくださっているし、今でも交流があり、お互い活動できているのはうれしいことだと思う。

99年2月21日

朝5：00くらいテレビをつけたら「おぼっちゃまくん」の再放送をやってた。茶魔ちょーかぁいい(^^)　柿野くんがママと仲良くしているのを見て「ぽっくんにはおかあちゃまがおらんとでっしゅ」と言って茶魔が家出してしまう話。ものすごーく感動した。思わず大泣きしちゃったよ(^^;)　早朝のおぼっちゃまくんで。今日からはじまった「救急戦隊ゴーゴーファイブ」超いい！　今回は戦隊の５人が兄弟なんだね。全員がレスキュー隊隊員だったり、警察官だったり、救急救命士だったりそれ系の仕事についている。父親はマイク真木！　ゆりかもめの隣をゴーゴーファイブのメカが疾走してゆく。ほこりっぽい模型がかっこいいよー。都市でのロボバトルとか、ロボの合体の仕方も、なんか適度にリアリティあっていい。こーゆーシーンもっと見たい。モエモエ！

てゆーか、戦隊モノとかで「〇〇ロボ、発進！」とかわざわざ言うのって、音声認識で操縦してるからなのかなあ、とか思った。昼。阪神の紅白戦をテレビで観る。わたし実は野村監督ファンなんだよー。野村監督って、つねに「ファンがどう思うか」っていうことを第一に考えているんだよね。たとえば長嶋とライバル関係にあって、グラウンドの外でも言葉で挑発してみる。そーすると

なんかストーリーができて、試合がダンゼン興味深いものになる。新庄選手を投手にしたのだって、キャンプの話題を巨人や西武の松坂選手にばっかり持っていかれるのをだまって見ているだけじゃつまらないって思ってしたことなんじゃないかなあ。実際、今日の紅白戦はすっごくおもしろかった。選手を集めて野球教室を開いたり、ぶつぶつとボヤいてみたり、それってみんなそのまま少年漫画になっちゃうよーなモエモエなシーンなんだよ。「長嶋がひまわりなら俺は月見草や」だってー。かっこいい。

何のこだわりだか、ここでは「モエモエ」とカタカナ表記している。

99年3月15日
アキバへ行った。楽しかったー。大原さんサイコー。家に帰ってテレビをつけたら「パーフェクトブルー」をやっていた。映画観に行ったんだけど、思わずまた最後まで観てしまった。これってほんとうに「おもしろい」。この映画のアイドルってゆーものの捉え方にはすごくうなずいてしまう。あと、最終的にハッピーエンドなのがいい。岩男潤子さんはどんな気持ちでこれを演じたのだろうか。新生チャムのイベント現場のシーン、なんか独特な「空気」が表現されてて大好き。こーゆー場所（わたしの青春）をフィルムにして保存してくれてうれしい。今月の「月刊アスキー」の表紙が超カワイイ！　ヤバいっ！

「パーフェクトブルー」を未見な人は絶対見るように。そしてわたしも「マロミ」役で出演させていただいている「妄想代理人」も見るように！

99年3月20日

父が買ってきた「週刊新潮」（3月25日号）に、わたしが載っていると、弟君が教えてくれた。はにゃ？　その取材は事務所の人に言って断ってもらったはずなんだけどな。メールで「ネットアイドルについてコメントをお願いします」みたいな依頼を受けたのだけど、けっこーギリギリの進行だったそうで、わたしもいそがしくてなかなかつかまらなかったので事務所の人が「またの機会に……」と穏便に断ってくれたと聞いた。わたしは「週刊新潮」というメディアでの発言の機会を逸したことを少し残念に思ったけど、メールの文面を見ると担当さんはわたし自身がネットアイドルであると勘違いしていらっしゃるような気がしたので、まあいいかな、と思っていた。

でも見たら載っていたのでびっくり。しかも、わたしについて「ネットアイドルの元祖」なんて書かれている(^^;)……えーっ。この写真も載ってるよ（苦笑）。なんか記事もヘンですよ。偏見っぽいし。この記事の書き方では、わたしは女の子を振りかざしておたくに媚びてコスプレ写真載せてアイドルごっこしてるカンチガイみたい。激しく違和感をおぼえます。

こーゆーことってよくあること、とゆーのはわかります。今回、わたしが珍しく怒ってるのには、理由があるのです。それは、取材を申し込まれたときのメールはとても丁寧で、好意的なものだったとゆーこと。さいしょから批評目的でわたしのことを引用したというのならちょっと面白がってすませることもできますが、「協力してくれ」といわれ挨拶を交わした相手にこれはないでしょう。とても残念です。あくまでも想像なんだけど……わたしに取材を申し込んだ時点で、断られることなどないと思ったのではないかなあ。目立ち

たがりのネットアイドルが雑誌の取材を断るわけがない、と（笑）。でもわたしが断ってしまったため、パソコン雑誌編集者さんを登場させたのかしら（笑）とか、そんなことをいろいろ想像してしまいます。ＵＲＬも書いてないしさ。もう。

とゆーことで、今日は１日「ごきげんななめだわ」ⓒウエピー だった。（↑こーゆーのが〝どう振る舞えばおたくに受けるかよくわかっている〟と思われちゃうのかな(^^;) 小さいことなんだけどね……でも、こーやって反論できる（愚痴をこぼせる？(^^;) メディアがあるということは本当にありがたいことだと思う。やっぱりインターネットってすばらしいなあ。読んでくれてどうもありがとう。もー、これをバネに(^^;)ますますがんばるぞっ。

わたしはこの頃、自分を「アイドル」と呼ばれることに違和感を覚えて仕方がなかった。自分が「アイドル」というものを好きでありすぎるためである。

99年3月31日

「ガンドレス」を観に行った。すごい。すごすぎる。完成してないんだよぉー。エンドウ警部が同名の某誌編集長にちょっと似てた（笑）。入り口で住所とかを書く紙をくれて、完成したら、ビデオを送ってきてくれるんですって。楽しみだなあ。

その後、ビデオはきちんと梱包されて送られてきた。が、送られてきたこと自体に満足してしまい、未だ再生していない。

99年4月5日

人生是日々創作！わたしの中で生まれた感情

は全部無駄じゃないんだと言いきれる、Artってすばらしい。ジャイアント馬場は、大切に育てた選手を新しい団体に引き抜かれてしまったとき「人を裏切るより、裏切られるほうがいいじゃないか、なあ」と言ったってね。とにかく、愛をもって接すれば何事もうまくいくよね。勇気をもって信じてみよう。すべてを許してみよう。

99年4月7日

ドラえもんの映画を観に行った。心が浄化された気がした。今日は「D's Garage21」の放送日。キューブでみんなで観た。チャットに行ったら、いっぱい人がいてくれた。みんな桃井に興味を持ってくれているんだなあとうれしくなった。まずは第一歩ってかんじで、これからがんばるぞっ。

「D's……」の第一回は、「桃井はるこ新聞」のデザインをしていただいていたスタジオキューブの代々木にあったオフィスでみんなで見たのだった。

99年4月9日

初台のアスキーの近くにアンミラができるらしい。「モモンガー」宛てですごく印象的なおはがきがあった。「最初はモモイの声がムカツクと思っていたけど、番組を聞いてヲタクなとことか、音楽好きなとことかを知ってイイと思えるようになりました」みたいなことを書いてくださっていた。なんかすごーくうれしかった。「D's……」は視聴率も滑り出し好調だそうで、「モモイもよかったよ」と言ってもらえる。うれしいなあ。焼肉をごちそうになった。個室で超おいしい。ああ。次もがんばります。

「メイド喫茶」のメの字も無かったこの頃、ここぞという時にヲタが行く癒しの店といえば「アンナミラーズ」なのであった。

99年4月11日

選挙へ行った。わたしにとってはじめての投票。うれしかった。参加してるって感じがイイねえ。今回の東京都知事選挙でわたしがすごーく気になったこと。「有力候補」っていう言葉。だから結局結果はそーゆーことになるんじゃないかな、と。帰ってきて休んでいたら電話が鳴った。とてもありがたかった。自然体でいこう。あせらないでね。

いい加減ネットでの選挙活動についてももうちょっと時代に合ったガイドラインを設けてほしいものだ。

わたしが今とても感じているのは、「情報を取捨選択する」という教育、いわゆる「メディアリテラシー」をもっと充実させるべきである。義務教育の科目に「メディア／媒体」を作らないとこの国は平和にはならない。

99年4月13日

『Maï me』作詞／桃井はるこ

あなたからの最後のタイムスタンプ
もうずいぶん前だけど
また誘ってもらえるおまじないなの
メモリに残したままのヒストリー
電波が届くたびプルプル震える
わたしの気持ちとシンクロしてるみたい
maï me はやくください
わたしわたしいつも待ってる

mai me 耳をすまして
どこにいてもベルを気にかけてる
mai me はやくください
わたしわたしから出さない
mai me なんかくやしい
こんな風に思ってるのあなたは知らないね

未発表曲なのですけど、なんかとても気に入ってるので載せてしまいました（笑）。こんな感じの現代っコ（↑死語）歌謡みたいのをどんどん作りたい。この春からがんばってまた学校にまじめに行こうとしている。友達に時間割のことなどを相談する。客観的になると学生も楽しいものだね。ゲーム感覚。

この曲が後にわたしのデビューシングルとなったのだった。

99年4月14日

学校へ行ったぞ。鳥越俊太郎氏の特別講義があるそうで、とることにした。授業のあいだずっとテレビのカメラがまわっていた。テレビ朝日だそう。それにしてもやっぱり話がおもしろかったなあ。モモイ、大学の先生ってむちゃくちゃ憧れる。みんな自分の話を本当だと思って聞いてくれそうじゃない？　そんなことないかな。あと30年くらいしたらモモイも大学の先生になりたいー。

わたしらしい意見だな。この後、他の科目のとある講義の内容がわたしが提出したレポートそのまんまだったことがあり、先輩にそのことを話すと「その授業は去年はなかった」と言われ、大人を信じられなくなった。今では許せることだけど。

99年4月19日

朝、起きて新聞を広げると、いきなりわたしの顔があったのでびっくりしました（マネージャーさんが今日まで内緒にしていたのです(^^;)）。『毎日新聞』の「電子の糸」というコーナーで、取材していただいたのでした。記者さんがわたしの長い話をうんうん、とやさしく聞いてくださるので、「さすが教育班の方だ……」と思いました。そしてわたしのことをとても理解しようとしてくださり、その気持ちをそのまま記事にしていただけたような気がして、うれしいです。写真も大きくてカッコいいです。書いてあることはすべて事実に違いないのだけど、なんかすごい人みたい(^^;)　恐縮です。でもとても励みになりました。この記事をみてこのホームページを訪れてくださった方もいてくださってうれしいです。これも何かの縁かも。どうぞよろしくおねがいします。今週はいそがしいゾ！　いぇーい。学校にも行くゾ。……できるだけ(^^;)　うー。

99年4月23日

アスキーに連載の原稿を届けたあと、文化放送へ。『小野坂・桃井の電脳戦隊モモンガー』と、その後に放送されている『矢尾一樹のシーバス1・2・3』合体生スペシャル。本番前に友達がモジデンに「がんばって」ってメッセージをくれてうれしかった。ジングルが鳴って第一声を発したとき、「ああ、今わたしが出してる声が電波に乗ってるんだなあ」って、すごく喜びを感じました。モモイは、自分が仕切らなければならない生放送は初めてだったので、だいじょーぶかなあと思いましたが、小野坂隊長にも助けてもらって、おちついてやったら楽しむよゆーができました。聴いてくれてる人からのＦＡＸがうれしかった。ほん

とに日本全国に届いてるんだね。それからなんと、出張で台湾にいらっしゃる方がインターネットでＦＡＸ番号を知って国際ＦＡＸを送ってきてくださって「放送は聴けませんががんばってください」わぁい、とか。やぱインターネットってイイね。ああ、でも生放送ほんと楽しかったです。ぜひまたやらせていただきたいです。

この頃は、写真などのデータをメールで送るには容量が足りなかったため、必ず編集部に足を運んでいた。そして、やっぱりラジオは素敵だ。この時の感慨は今でも忘れない。ラジオはわたしにとって特別なのだ。

99年4月26日
新連載の校正が出来てきました。事務所の人に読んでもらったら「すごくおもしろい！」と言ってもらえてうれしい(^^) 渡辺浩弐さんのこともちょこっと書かせていただいたので、収録の合間に見ていただこうと、控え室のドアをノックする。連載第1回目なので自己紹介的な内容にしようと思ったものの、ふつーに書いてはつまらない。考えぬいた結果、ちょっと変わったタイプの文章になったので、どう思われるかな、と心配しているわたし。おそるおそる原稿をお渡しすると、真剣な顔で目を通してくださる渡辺さん。すると、少しこーふんぎみに「これはすばらしい！」と言ってくださった。そのあと食い入る様に読んで「これはすごいですよ。キミのベストバウトかも！」ですって。もう、うれしくって。渡辺さんに文章を読んでいただいたのはすごく久しぶりだったのだけど、なんだか、高校生の頃にはじめて自分の書いたものを見ていただいた時のことがぱーっと思い出されてちょっとじー

んとしてしまいました。ありがとうございます。これからも執筆がんばろう。この文章が掲載される『Ｗｉ－ＲＯＭ』創刊号は５月16日発売予定です。収録の後、『ＡＳＣＩＩ24』の取材を受けた。「D's garage 21」の話題が中心だったのだけど、すごく長時間語ってしまった。お話するのは楽しい。

「モモラー現象」というコラムだったようです。

99年４月30日

えっ！　東証の立会場ってなくなっちゃったの！　ぜんぶコンピュータになったからだって。……なんか象徴的な出来事だね。ほんとに１９９９年なんだね。そーいえば、今思うとファミコンに電話線つないで株取引ができた「ファミコントレード」ってすごすぎる。考えるまではするかもしれないけど、10年以上前にほんとに実現させたんだよね。ＦＭ－ＴＯＷＮＳも、今パソコンでみんながやろうとしてるよーなことをやってもらいたかったんじゃないかとすごく思う。ねこまたさんにイラストをもらったよ。ありがとう(^^)

新宿のゲーセンでひとりでいたら、外国人２人組がわたしの胸のモジデンを指差して「What's this?」と。「せるらー、いーめーる……」とかいうわたし。「Oh! cool!（一緒にゲームしましょうと英語で）」手ーひっぱるなよぅ。をいぃー(^^;)

99年５月５日

神保町の本屋街へ行ったあと、１ヶ月ぶりくらいにアキバへ。ＢＢＳに「この連休にアキバに行った」という方からの書きこみがあったばっかりだね。けっこうにぎやか。女の子とかふつーっぽい人（ってなんじゃや(^^;)）も多い。わたしはとあるア

ニメのエンディングテーマのCDシングルを探しに行ったのだけど（笑）。まずは某〇〇〇を攻める。「あのー、このCDが欲しいんですけど」若いジーンズ姿の店員さんにメモを渡す。ちょっとめんどくさそーに「お待ちください」レジで端末を操作。「ないですねー」……うーん残念。次、やっぱここでしょ、石〇（↑伏せ字になってない(^^;)）。スーツ姿、はきはきした口調の店員さん。端末を操作し「今品切れのようでして。メーカのほうから取り寄せできますが」と言いつつ、もう取りおき用の控えの紙を取り出し、日付などを書いている。ちょっとまだ気の進まないわたしが「でも、次いつ来られるかわからないので……」と言うと、「入荷し次第こちらからお電話差し上げますので、その後ご都合の良い時にご来店いただければ結構ですから。もし他のお店で見つけられたようでしても、お電話一本いただければ結構ですので。」と笑顔で言い切った瞬間にはもうタイトルとCD番号を書き終え、「では、こちらにお名前とご連絡先を」……わたしは感動した。「こ、これがプ、プロの仕事だーっ!!!」こーでないとアキバで一番にはなれないのね。夜、DDR幕張組のイベント。ザンシンな服着て行ったので、みんなに「誰だかわかんなかったよー」と言われた。そのあと居酒屋でお話。わたしのまわりにはおもしろい人がいっぱいいてうれしいなあ。そいえば「このあいだD's garageって検索したらアダルトサイトが出てきちゃって……」ってゆー話をしたらみんな身を乗り出して「どこ?どこの検索エンジン?」……だってー（猛笑）

これはこの頃のわたしの生活の楽しさがよく出ている日記だなあ。神保町にもよく通っていた。「古書センター」の中にあるカレー

ショップ「ボンディ」は、原稿料が入った後に一人で行く店だった。

99年5月26日

『D's garage 21』のスタッフの方に、声のことをとてもほめていただけた。実はいままではいやだなあと思うことのほうが多かったから、なんかうれしいよー。最近ほんとうに、自分のコンプレックスだったことがかえって活きてきているような気がして幸せです。それから、びっくりしたのは「桃井さん〝週刊地球テレビ〟の取材受けたことないですか?」あ、あります……(^^;) 「だめなひと特集」のときのことですね(^^;) 高校生でした。あの頃はわたしがテレビの「出演者」になれるなんて思ってもいなかった。なんかとても素直に感謝の1日でした。

うわぁ、この「だめなひと特集」のビデオ残ってないのかなあ。見たいなあ。

99年5月28日

文化放送のインターネットラジオを自分で聴いてみた。おたっきい佐々木さんにゲストに呼んでいただいて、40分のトーク番組。なんか、モモイ、素だなあ(笑)。お友達と話しているときみたい。モモイってけっこう早口なんだね。でもほんとに楽しくて、おたさささんとはもっとお話をしてみたいなあと思った。またぜひなにかいっしょにやらせていただけたらいいなあ(^^) でもこれって、ふだんはラジオが聴けないくらい遠いところにいる人でもクリアに聴けるから、いいね。モモイ、インターネットラジオ番組やりたいなあ!

この頃、ひそかに「インターネットに書く

と現実になる」というジンクスがあると思って、やりたい事があるとおまじないのようにすすんで書いていました。叶いましたね！

99年5月31日

旅行の準備。旅行用品屋さんみたいなところに行ったら、ペーパーパジャマが半額になっていたので思わず買ってしまう（笑）。いろんなお店でいろいろ買い物。わたしはどうしてお店で何かモノを買ったとき「ありがとうございました」って言ってもらえないのかなあ。50％くらいの確率で言ってもらえないんですよ。あと、お店に入っていっても何も反応してくれなかったり(^^;)洋服やさんとかそう。他のお客さんには愛想良く応対してるのに、なんか透明な存在って感じ。どうしてかなあ。かっこうがダサいから？（笑）一説によると「態度が小さすぎる」という。こんどはちょっと堂々と（笑）してみようかな。

これはいまだにそうである。コンビニなどでも言ってもらえない。わたしのほうは「どうも～」などと声を掛けたりするのに。なぜだ。

99年6月1日

ドラクエの「あそびにん」って、運が超ツヨイんだよね。がんばらなきゃ、って思うけれど……本当にほしいのは、ここぞというときにラッキーをひきよせる力。それにはヘンにあせってがんばることじゃなくて、いつもストレートな自分でいられるようになりたいなあ。うーん。努力ってなんなんだろう。でも、いろんなことを言われても、誰もわたしのことを見てくれないよりいい。5年前をおもいだしてみて。知らない人の記憶の

中に入り込めるなんておもしろすぎるよ。だからこそ、わたしに好意を持ってくれたり共感してくれる人がいてくれたらこれほどうれしいことはないんだ。ほんとうにほんとうに……感謝です。

自分に言い聞かせているな。何かつらいことがあったんだな。今のわたしにはわかるぞ。

99年6月2日

今日はいよいよ台湾へ出発！　超、朝早いよー。ねむい。でも機内食はおいしくいただきました。お昼前に台湾に到着したら、なぜかホテルが予約されてない、って。パニック状態になりながらもなんとか部屋をとっていただけてよかった。超高級ホテルで部屋はカイテキ！　シャワーもちゃんと出る。来てよかった。さっそく電脳街へ。暑い……このわくわくする感じ、懐かしい。はじめて秋葉原に行った時を思い出す。わあ、わたしはいままでここを知らずに生きていたんだなあ。わたしが大好きなところによく似た空気。うれしい。値段の交渉もタノシイ。すれ違う人達は誰も違う言語で、独特なリズムを持っているので雰囲気に酔ってしまう。

大好きな台湾。この時は「Computex Taipei」というイベントの取材に行ったのだった。今では台湾でもわたしの曲を聴いてくれている人がいると思うと嬉しい。

99年6月16日

暑いよー。ドンキホーテの歌を初めて聴いた。歌詞の中で「今夜は何があるのかな……」と歌っている。やっぱりドンキが勝負と思ってるのは夜なのか。「激安ジャングル」という言いまわしが

おもしろいと思った。誰が買ってきたのか居間のテーブルの上に『姉　野村沙知代』という本が置いてあったので、読んだ。自分も親孝行しなきゃだめだと思った。

わたしはこの頃よく大久保のドンキに買い物に行っていた。あの雑然とした雰囲気と手描きポップが好きで、初台の編集部に原稿を届けた後、よく寄り道したものだ。深夜の店内で、高校時代の友人達にバッタリ出会ったこともあった。彼等のファッションは金髪に白いジャージ上下にサンダル履きだったりして、しかしわたしと屈託無く話しているのを見て、一緒に居た編集者の方が怖気づいていたのが面白かった。みんな元気かな。

わたしが子供の頃、近所に一軒のディスカウントショップがあった。時は八〇年代、セブンイレブンでさえその名の通り朝七時から夜十一時までしか開いていない。だがその店は夜十一時を過ぎても煌々と電球を灯し、営業していたのでかなり異端な存在だった。わたしは母の自転車の後ろに乗ってその店でトイレットペーパーなどの生活用品を買う姿を眺めていた。商店街の一角で、広い店ではないのだが、店内にはありとあらゆるものがぎっしりと積まれ、いろんな物が揃っていた。表には段ボールに入ったままの紳士用靴下が並び、奥へ進めばブランド物のネックレスや高級そうな時計が陳列されている。そこでファミコン用ソフト「プーヤン」を買ってもらったこともあった。店の名前は「泥棒市場」といい、ピンクの文字のロゴが躍る看板の横には「～お客様のハートを盗む～」と添えてあった。とにかく独特な雰囲気の店である。

そこそこ流行っていたようだったのだが、わたしが中学生くらいの頃のある日、「泥棒市場」はひっそりと閉店した。その店のシャッターが下りている所は見たことがなかったので、えらく淋しく感じたのを覚えている。

約十年後のことだ。わたしは、株式会社化し上場したドン・キホーテの沿革をネットで読んでいた。その時、謎が一気に解けたのだ。わたしがドンキに感じていた「なんとなく好き」は、母と行ったあの「泥棒市場」への懐かしさだった。ドンキの前身は、東京都杉並区で開業した「泥棒市場」であると、はっきりと記してあったのである。思い返すと、レジにはいつも、サングラスを掛けたパンチパーマの男性が一人いた。夜遅くに通りかかると、電球の下で黙々と品物を片付けていたあの人こそが「ドン・キホーテ」の安田社長だったのだ。

---

99年6月23日

東京商工会議所にてバンダイのワンダースワンがネット対応になる、という記者会見を取材。刺激されまくった。会見中にピッチ＋リブレットでページ更新。『ワンダーゲート』の写真もいち早く載せちゃったョ。たぶんどこよりも早かったんじゃないかな！いぇーい！　イン〇レスに勝ったゾ！（ばく）

99年7月1日

ラジオ。あー、こんなに笑ったのひさしぶりです。本当にわたしのまわりには暖かい人達がいてくれてしあわせだなあと思った。ありがとう、元気だします。そのあと取材。とてもほめていただけた。なんか自分に自信がなくなってしまって

いたのですごくたすかりました（笑）。おもしろいと言っていただけてほんとうにうれしかったです。よーし、がんばるぞ。恐怖の大王とだって仲良くしてやる！

わたしは十二月十四日生まれで、予言者のノストラダムスと同じ誕生日だ。なので、わたしも未来を予測する能力があるのだとか思いこんでいた。が、一九九九年、恐怖の大王が降って来ることはなかった。わたしは自己紹介する時、おおっぴらにノストラダムスのことを言うのはやめてしまった。

恐怖の大王の正体が、Ｙ２Ｋだという人もいた。二〇〇〇年問題は起こらなかったのではない。起こさなかったのだ。起こさないために、その日まで毎日、大晦日にも家族の元へ帰らず、見守り続けたエンジニア達がいたはずだ。わたしはそういうことを忘れたくない。

99年7月15日

収録のときには咳がぴたりと出なくなるので我ながら驚いた。これってやっぱり気合いの問題だ。夕方取材を受けた。そのあと夜には自分が餅月あんこ先生を取材。と、思ったら逆取材（笑）。あんこ先生、アシスタントさん、そしてお母様にもお会いできてうれしかった。やっぱりあんこ先生カッコイイよ。エロいし（爆）……とか書いたら見ててくださるかな？　いぇーい（笑）　おもしろいホームページも教えていただいて、ほんとうにありがとうございました。

この日記は、餅月あんこ先生の単行本「花咲かペンペン草」にグラビアを載せていただいた日のことだ。あんこ先生は中学生の頃か

ら漫画家デビューしていて、わたしは掲載されている雑誌を毎号欠かさず早売りで買っていた。わたしと同世代のあんこ先生をわたしはいつも「すごいな、どんな人なんだろう」と思っていた。そんな人とこうして取材しあえるようになったのがとても嬉しかった。あんこ先生運転のミニクーパーに乗せてもらい、見た伊勢原のあたりの景色を思い出す。

99年7月17日

『D's……』のロケで相模大野にある「マルチメディア専門ショップ パルテア」におじゃましました。CGのソフトやビデオなどを扱っているショップなんだけど、フロアの真ん中には大きなテーブル、その上にはお茶とお菓子。CGをやってる人々が集まるたまり場、みたいな感じ。いつも、行けば必ず誰かがいる……そんなところらしい。ウワサをきいてすっごくワクワクして行ったんですけれど、やっぱり最初はモモイもちょっと緊張気味。でも常連のみなさんに「もえもえさん」と声をかけていただいて、暖かく受け入れていただけてむちゃくちゃうれしかったです。置いてあるパソコンで「ライトウェーブ3D」を触らせてもらいました。実はおはずかしながら初めてだったんですけど、いやあ、なんか操作の方法が感覚的にわかるすごいソフトなのですね！ あっという間にいびつながらも人型が完成。Sさんというタオラーで有名な方がその人型にホネを入れてくださって、わたしのつくったモノが画面の中でしなやかなバレリーナのモーションで踊ったときには感動しちゃいましたよ。そんなふうに盛り上がっているうちに、いつのまにか撮影は終了（笑）。撮影スタッフが帰られたあともわたしだけ残ってみなさんと焼肉を食べてきました。ほんとにとっ

ても楽しかったし、おもしろいお話を聞くことができて刺激的な1日でした。また個人的に遊びにいきますっ(^^) ありがとうございました。この日のもようは第18回でOAされます。お楽しみにぃ(^^) それにしても、『D's……』が始まってから、テレビ番組を観る目が変わってしまいました。殺虫剤のCM、ゴキブリさんのモデリングするのいやだろうなあ、とか。

わたしが初めてレギュラー出演させていただいたテレビ番組「D's garage 21」は素晴らしいコンセプトの番組だった。一般からコンピュータで作った映像作品を募集し、紹介し、支援していくという。この番組を通してわたしはいろんな作品と、その作者の方と会い、影響を受けることができた。この番組の他のレギュラーは女優の伊藤裕子さん、当時テレビ朝日アナウンサーだった川北桃子さん、ハイテクコメンテーターの渡辺浩弐さんだった。この番組に出演することが決まり、収録が押し迫る中打ち合わせに向かうと、その会議室に渡辺さんが居たのでとても驚いた。縁というのは面白いものだ。番組の収録は基本的に緊張したが、興味深く楽しかった。毎回、日本全国から沢山のCG作品が送られてきていた。一本の作品に数ヶ月費やすというのはざらだったようだ。そんな作品を目の前にして、自分の言いたいことを上手に言うことができなくて、控え室で泣いたこともあった。

わたしはこの番組で初めて「萌え萌え」という言葉を口にした。２Dのかわいい女の子のCG作品を観て、わたしが友達の前で言うように普通に「これは、萌え萌えですね」と

言ったら、その場の空気が凍りついたのだ。しかしわたしはそれが逆に面白いと思っていた。「萌え」はわたしの仲間内やおたく系のサイトでは頻繁に使われる言葉なのに、放送で使っている人はいなかった。それ以降、わたしが「萌え」と思ったものにはそのようにコメントしていた。すると、わたしの「萌え」発言に対し、「ウザイ」という視聴者がいたらしく、投書があったり番組の公式BBSでもちょっとした論争になった。ある日、収録に行くとわたしはディレクターさんに「〝萌え〟は禁止だ」と告げられた。「禁止だ」と言われても、もし萌える映像が出て来たらその時は困るなと思ったが、わたしは言うことを聞いて大人しくしていた。その日は萌えることもなく禁止された言葉を発することもなく終了した。半月ほどが経ち、次の収録の日がやってきた。打ち合わせが終わった後、わたしはディレクターさんに今度は「萌え萌え、面白かったんでどんどん言ってください！」と言われた。そして、また次の週になると「ちょっと控え目に……」わたしはこの辺りから逆に、肩の力が抜けて、楽しむことができたと思う。

**01年1月13日**

**インターネットがらみのことを綴った新聞や雑誌のコラムなどで、ネットを使わないという人のこういう発言を何度か見る。「情報は、新聞、雑誌、テレビ、ラジオで十分。これ以上あっても過多」。こういう人にはきっと何を言ってもこの感じは伝わらないんだろう。ネットは恍惚の媒体だ。わたしにとって、ネットはゲームだ。みんなに向かって降って来るものの中から自分向けのものを上手**

にキャッチするのではないよ。古本屋とかで、おめあてのものがたまたまあったときの快感が、うまくすれば連続的に味わえる。自分だけを待ってたであろう情報と、それを作ってる人とのモニタ越しのスピーディで感動的なめぐりあい。でもね、なにより、自分の中に涌き出たものをなんでも吐き出す場所があるというなんともいえない安心感（「王様の耳は……」の穴かも）。やさしい野原だ。でも……こういうところに文章が掲載される人は、すでに自分の場所を持ってるし、現実世界でも積極的なんだろうからストレスはないのか!?

いつも思うんだけど、ウェブページは、どんなに来る人の人数が増えても１ｏｎ１の感覚でいたいし、いてほしい。通信メディアである以上それは事実なんだし、忘れてはいけないことだと思う。

インターネットというものはあと何年先まであるのかな。そしてその次はなんという名前のどういうものなんだろう。電球を発明したのはエジソン。電話を発明したのはグラハム・ベル。インターネットを発明したのは!?

そこからして、いままでの発明とはノリが違う。

# アキハバLOVE
～秋葉原と一緒に大人になった～

## 第三章

モモーイ on column

九〇年代後半。高校に通いつつ、バイトをしつつ、アイドルのイベントに通っていたある日、一通のメールが届いた。それは、毎日コミュニケーションズのゲーム雑誌「グレートサターンZ」の編集長からだった。連載をしてみないか、と言うのである。

当時のわたしは「作詞家になりたい」「アイドルの曲を作る作家になりたい」という夢を強く持っていて（今でも実は作詞家志望なのです）、でも何からしたらいいかきっかけがわからず、とにかく「やりたいことをやってみよう」と、友人の後押しなどもありライブ活動を始めた頃だった。まだネットは発達しておらず、メールで文章の原稿を送るという人は筆者の半分くらいのようだった。しかも、インターネットではなくニフティサーブというパソコン通信を経由するのである。写真も、デジカメはあっても通信速度が遅いのでメールで送ることは現実的ではなかった。

わたしは月一回、自分の原稿のデータが入ったフロッピーと写真やネガを持って編集部に通うことになった。

竹橋にあった編集部は、毎日新聞と同じビルの中にあった。新聞社らしく、怖そうな警備員が目を光らせている。わたしはどう見てもその場に不相応なので、編集部に行く時はいつものジーンズにTシャツではなく、スーツなどそれなりの格好で挑んだ。編集部にいる大人達はみんな忙しそうに煙草をくゆらせていた。机の上にはうずたかく資料が積まれ、わたしが想像する雑誌の

編集部そのものだった。高校生のわたしには、雑誌社なんて昨日まで全くの別世界の話だったのに、筆者としてここに居られることを嬉しく光栄に思った。こうして、子供の頃からの憧れだったゲーム雑誌での連載が始まったのだった。

そして今、この本を出版するので、改めて出版社に問い合わせたところ、当時の原稿、見本誌ともに一つも残っていないとのこと。そんなものなのか。

しかし、わたしの初めての連載を読んで、新たに文章を依頼してくださる方が現れ、その連載を読んでくださった方が、またわたしのホームページを訪問し、わたしのトークイベントに来てくださったりして、輪は広がっていった。トークライブを観に来た音楽ディレクターの紹介で、いつのまにかわたしは業界ではよく知られる音楽出版社と、作家と実演家として契約することとなった。そして、またまた今度は憧れのラジオ番組のパーソナリティを提案していただき、テレビにも出演することになり、みたいな感じでわたしの仕事は続いていったのだ。わたしは「わたしにしかできないことがあるなら、それで誰かに楽しんでもらいたい。そして今できることをやっていけばいつか、音楽につながる」と信じていた。

その後一番の長寿連載になったのは月刊アスキーでの「桃井はるこ新聞」である。「会いたい人に会う、行きたい場所に行く」がコンセプトだった。当時編集長だった遠藤諭氏とは、ＭＸテ

レビの番組「鼎談」で知り合った。「秋葉原大好き!」という特集で、アキバに対してフリートークをするという企画だった。わたしは出演者の中で唯一の女性であった。わたしはそれなりにおしゃれをしてミニスカを穿いて行ったし「どーせこいつアキバの何も知らないだろ」と最初は思われたようなのだが、わたしが「秋月電子で売ってるMDのデジタル出力のプロテクトを解除するキットが……」などというような話をしたからか、「こいつ、できる」と思っていただけたらしい。遠藤編集長には、いろんな人を紹介していただき、そして連載では編集部の方々と海外にも行ったりして、わたしの今に至る礎を作るような体験を多くした。

月刊アスキーで連載している頃、わたしは、大学を辞めた。理由は、当時の自分が仕事と称して行く場所、会う人からのほうが、学校からよりも明らかに何かを吸収できる速度が速くて、エキサイティングで、「勉強になる」と思えたからだ。退学届に判をもらうため、広いキャンパスを歩いて回った。それはまるでRPGのようだった。「嫌な顔されるかな」と思ったが、先生方は誰も、そんなことはなかった。「若い時は一度きり。大学にはまたいつでも戻ってこられますから」と笑顔で言ってくれた先生もいた。わたしはまだ、勉強中だ。また、大学で勉強したいことがあったら、通いたいと思う。

## 初出一覧

桃井はるこの移動式女子大生……モバイルプレス（技術評論社）一九九七～一九九九年
桃井はるこ新聞……月刊アスキー（アスキー）一九九八～二〇〇二年
ほっとマーク……朝日新聞 二〇〇一～二〇〇二年
桃井はるこのモモイズム♥萌えイズム……電撃萌王（メディアワークス）二〇〇二～二〇〇六年
放課後、アキバ通い……ゲームジャパン（ホビージャパン）二〇〇六年
モモーイのヲタ川柳に萌え～っ……サンケイスポーツ 二〇〇五～二〇〇六年
桃井はるこの今さら人にきけないヲタんご辞典……サンケイスポーツ 二〇〇六年
桃井はるこのアキバヲタんご辞典……サンケイスポーツ 二〇〇六年

## 桃井はるこの移動式女子大生 Vol.1

### モバイルなお年頃、ピチピチ19歳!の巻

**これは、パソコンをブームで終わらせないのは女の子、というお話だよ**

はじめまして、桃井はることいいます。趣味は、ゲームとパソコン通信、インターネットです。なかよくしてね。

実はね、わたしのまわりでも、いまだに、女の子でパソコン好き、っていう子、あんまりいないんですぅ。

だけど、わたし、もうちょっとしたら爆発的に女の子ユーザって増えると本気で思ってるの。今女の子のココロをキャッチしてるものって、カラオケとか、プリクラとか……みんな「自分が主人公」になるためのツールでしょ。その最強アイテムが「パソコン」なんですよっ!

たとえばインターネットのウェブ上に自分の顔写真を貼り付けたら……街中のゲーセンの掲示板にプリクラ貼るのとは比にならないくらいたくさんの人にアピールできます。地球の裏側からも見られるんですもんね。

そういうことに女の子が気がつきはじめて、既存のメディアにとらわれず、自分でインターネット上で自由に表現をはじめたら……おもしろい世の中になりますよ。女の子ってみんな自己アピール願望が強いですよね、ここに着眼すべきだと思うんです。今女の子のあいだで一度火が点けばあっという間にパソコン普及率は90%を超えちゃいますよぉ。ほんとにぃ。だから、今シェアを伸ばしたいなら、女の子にアピールすることですよ!>メーカさま

でも……何事にもはじめるには先立つものが必要なんですよねぇ。どうせ援助交際するなら、高いバッグや服いっぱい買うより、そこそこおしゃれもしつつノートパソコン1台買ったほうがぜったいおもしろいと思うよー。もう少ししたらコギャル達もこの言葉の意味をわかるようになる日が来るわ!　絶対!

そんな女の子に、「モバイル」ってとってもフィットすると思うのです。だって、女の子の部屋にタワー型のパソコンがどーん、とあったんじゃ、ねぇ。似合わないよね。薄型、軽量、ファッショナブルなノートでしょ、やっぱり。と、いうわけで、わたしのマシンも「リブレット50」と「ビブロNC13D」なのです。次回からは、はるこのテキストとサイバーショットの写真でこのページを作っていきたいと思ってまーす。よろしくねっ。

(1997.10)

## 桃井はるこの移動式女子大生 Vol.4

# 20世紀も残りあと3年

ということで98年始、桃井が抱く「複雑な心境」の巻

いよいよ98年のはじまりです......そんな言葉を耳にするたび、わたしは時々不思議な気持ちになります。「1998」なんてSFの世界での年号ですよね。『ウルトラマン』でジャミラが死んだのが93年、『北斗の拳』の設定では「舞台は199X年……」なんて言ってるから、もう過ぎてしまっているのでしょうか。いつのまにやらわたしたちは世紀末の淵に立たされてしまっているんですね。

小さい頃のわたしは、ひとりでいろいろと考えをめぐらせることが好きでした。縁側でひなたぼっこをしながら、防火水槽の中でゆるゆると泳ぐ金魚を眺めては、妄想に浸っていました。「わたしが成人式を迎えるのが98年。21世紀には23歳だ」とか、そんなことばかり考えている子供でした。

わたしは、アニメや特撮ドラマが大好きでした。『パーマン』はバードマンにバッチで再三呼び出されます。『魔法の天使クリィミーマミ』はコンパクトで、離れている宇宙人とコミュニケーションをとります。『科学戦隊ダイナマン』が巨大化した敵を相手にピンチになった時には、腕時計型の発信機に向かって『ダイナロボ!発進!』と叫べば、山の中にある秘密基地から大きなロボットが助けに来てくれます。アメリカの特撮ドラマシリーズ『ナイトライダー』では「キット」と呼ばれる超高性能ハイテクカーの運転席の横に小型ディスプレイがついていて、目的地を言えば最短ルートを教えてくれるし、テレビ電話の機能もあり、退屈な時にはテレビゲームで相手もしてくれます。ああいうことはすべて、制作された当時は夢の世界のお話だったはずです。

だけど今、わたしたちは携帯電話で話し、ポケベルで呼び合い、モバイルツールで写真や文章を瞬時にやりとりしたり、外出先から家のお風呂を沸かすこともできます。車にはカーナビが搭載され、「東京駅まで」とひとこと言えば、コンピュータがすべての道順をナビゲートしてくれます。あらためて考えてみると、すごいよね。電話の改札口も都心ではいつのまにかほとんどが機械化されていて『銀河鉄道999』を彷彿とさせます。

でも正直言って、わたしは自動改札はあまり好きではないんです。たとえばうっかり切符を買い間違えて清算せずに出ようとしたとき、人間の駅員さんだったら「ちょっと、お客さん」とまず声で呼び止めてくれます。しかし、自動改札ではそうはいきませんよね。間髪いれず2枚の板が通路をふさぎ、それが脚に当たって痛かった経験がわたしにも何度かあります。そういうシーンに出会うたび、わたしはなんだか悲しい気持ちになります。どんな不愛想な駅員でも、痛いよりはいいよ……。

人間の仕事をかわりに機械がするようになって、YES/NOが簡潔にわかって便利な場合もたしかに多いけど、そこにある「+α」がけっこう大切なんだとあらためて感じてしまうこともあります。昔、わたしたちがわくわくしていたSFの世界には、そういうものがあったような気がするんです。わたしは、便利さだけではなく、楽しさや暖かさのある未来へ行ってみたい……。来年もどこかで少し心配しながら、でも楽観的に技術の進歩を期待していたいと思います。

(1998.1)

## 桃井はるこの移動式女子大生 Vol.5

# 任天堂スペースワールドにて

### ポケモン少年たちはみんな天才モバイリストだ!の巻

任天堂の新作展示会『任天堂スペースワールド』に行ってきました。かつてはファミコンで有名だった任天堂ですが、今回の目玉はなんといっても『ポケモン』。『ポケモン』っていうのは、いま子供たちの間を中心に大人気のゲームボーイ用ソフト『ポケットモンスター』のことです。このゲームは、全151種類のモンスターをいろんな場所でつかまえて、戦わせて、鍛えて強くして、その育てたポケモンを通信ケーブルで友達と交換することができる、というものです。じつはわたしもハマっちゃってるんですよ。

わたしが小さい頃は『ビックリマンチョコ』が大ブームになっていました。チョコのおまけのシールが欲しいあまりシールだけ抜いて食べずに捨てちゃう子もいたりして、社会問題になったり。同じものが続けて何枚も出てしまったときは、それを持っていない友達と交換して、コレクションを充実させたものです。いま考えてみると、個性的なキャラクター設定、コレクション、友達との交換……いまの子供たちが夢中になっているポケモンの魅力と共通点があるような気がします。

でもね、おなじ「交換する」という作業でも、いまの子供たちはお互いが持っているゲームボーイという精密機器同士をケーブル接続して、手順に従って操作し、『ポケモン』というソフトウェア上のコンピュータのプログラムをやりとりしているんですよね。子供たちは、そのデータにわたしたちが『ビックリマン』の時に感じたものと似た愛着を持っています。いや、それ以上かも。プレイヤーのポケモンに対する思い入れは「生き物」に対してのいとおしさと同じなんです。ゲームの中というバーチャル空間にいるモンスターへの愛情。それを、いまの子供たちは本能的に感じ取っているんですね。これってけっこうスゴイことだと思いません?

いまだに「子供がゲームをするのはよくないこと」ってあたまごなしに言う人もいるけれど、いま『ポケモン』で遊んでいるこの子供たちは10年後、自然にコンピュータとつきあうことができる、まさに21世紀を担う「未来人」になって、この世界を変革させてくれるんじゃないかっていう期待をわたしは持っています。「パソコン」っていうと勉強や仕事の役に立つものだけど「ゲーム」っていうとただの遊びだけの無駄なもの、みたいなイメージってなかなかなくならないけど、コンピュータゲームのシステムを本能的に理解できる彼らは、パソコンを操るのも苦ではないんじゃないかと思うんです。

わたしはこのあいだ20歳になりました。西暦1977、昭和52年生まれです。会場に来ていた平成生まれの子供たちの姿を見て、そんなことを考えているのでした。

(1998.2)

## 桃井はるこの移動式女子大生 Vol.6

### 半期に1度開催される、なんでもありの『コミックマーケット』

“ヲタクの祭典”とインターネット、コンピュータ時代のあやしい関係？

東京ビッグサイトで開催された『コミックマーケット53』に行ってきました。『コミックマーケット』は通称『コミケ』と呼ばれ、漫画・アニメ系を中心にものすごい数のサークルが参加し年2回ペースで開催される、日本最大規模の同人誌即売会です。

今回もやっぱりものすごい人出。会場内はどこもごったがえしていて、まっすぐ歩くことすらできません。入場してすぐに自分の興味のある本がありそうな場所や、お友達のブースを5つくらい見てまわろうとしたのだけど、会場内は広い、暑い、きつい。まさに体力勝負といった感じです。混んでいるので、並べてある本で気になるものがあっても、気軽に立ち止まり手にとって見てみるということがむずかしかったのが残念でした。

本という紙の媒体だけでなく、フロッピーやCD - ROMに自分の作品を収録し、販売しているサークルも結構ありました。わたしは美少女CGが大好きなのですが、普段はインターネットでさまざまな作家さんの作品を楽しませてもらっています。多くのアマチュアCGグラフィッカーは自分のサイトを開いているので、ファンは普段から自分の部屋にいながらにして、最新の作品を鑑賞することができるのです。だからわたしは会場で、「あぁ、これがネット内の空間だったらもっとスイスイ歩けるのに」と思ってしまったりしました。

インターネットって、わたしも含めて一般的な世界に発表する場所がみつかりにくい、マニアックな人たちにはとってもうれしいメディアなんですよね。作家側は、費用が少なくてすむし、しめきりもないし、作品に対するレスポンスがメールや掲示板などでダイレクトに返ってきたりして、よりやりがいを感じることができます。一方ファンの方は、自分の欲しているジャンルや作品や作家の名前で一瞬のうちに検索することができるから、より効率的に自分の嗜好に合った作品に出会うことができます。そういう意味では、ネットとコミケってすごくよく似ています。

でも、いつか作品をネットワーク上でやりとりすることが一般的になっても、コミケがなくなることはないとわたしは思い始めているのです。なぜなら、ここに来る人たちの目的は本を買うことだけではないから。たとえば、「ドラクエ」の発売日になると、そこまでしなくても手に入ることがわかっているのに、寝袋を持って前夜から店の前に居座っている人って必ずいますよね。わたしも、今日はめちゃくちゃ疲れたけど、自分と同じものを好きな人たちが集まるまさに「同人」のスペース、その空気や開放的な雰囲気に「また夏もここに来たいな」と思ってしまいました。　（1998.3）

## 桃井はるこの移動式女子大生 Vol.8

# GBポケットカメラ

### ゲームボーイの液晶越しに見る現実の世界は?

『ゲームボーイポケットカメラ』を知ってますか? 任天堂から発売されているおなじみの携帯ゲームマシン『ゲームボーイ』にとりつけることができるカメラ、いわゆるデジカメです。わたしは前々からチェックして楽しみにしていたので、発売日にさっそくお店に走りました。でも、わたしが買おうと思っていた基板が透けて見えるクリアパープルのモデルはすでに売り切れ。ざんねん〜。お店の人に聞いたら、買っていくのは若い女の子が圧倒的に多いそうです。ほかの色もどれもヴィヴィッドでかわいかったので、わたしはレッドを選びました。

家に帰ると、愛用のスケルトンゲームボーイのソケットにカメラをガチャリとさしこみ、まずいろんなものを手当たり次第に撮ってみます。自分の顔、大好きなパソコン、おかあさん。普段写真を撮るというとすぐにお化粧を直そうとするおかあさんが、ゲームボーイのカメラでは撮られていると気づかずにいたのはなんだかおかしかったです。

ゲームで見慣れたゲームボーイの液晶を通して見る現実の世界。しばらくそのフィルタ越しに日常を眺めていると、だんだんとわたしは家の中だけでは飽き足らない気持ちになってきました。そのままもういちど家の外に出てみます。強い風に揺れる街路樹。信号待ちをしているかわいい女子高生。夕刊をポストに手際よく入れてゆく新聞配達員。わたしはギザギザとぎこちなく動くモノクロのこの風景を見ているうちに、いつのまにか何かおもしろいことが起こるのを楽しみに、少し緊張して画面を凝視する自分がいることに気がつきました。

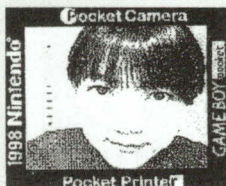
何かないかな。かっこいい画面が映ったらすぐに捕まえなきゃ。チャンスは1回だけ。とっさにAボタンを押さなきゃ……そうか、これはゲームなんだ。日常にころがる、おもしろい出来事をカメラに収めていくゲーム。わたしはその日から、この新しい「ゲーム」にすっかりハマり、どこへいくにもこのカメラが手放せなくなってしまいました。

電車の中、あなたの隣の席で、一見ゲームに夢中になっているように見える女の子。もしかしたらそのカメラの目は、あなたのことを狙っているのかもしれませんよ。

(1998.5)

## 桃井はるこの移動式女子大生 Vol.10

# いつもがんばってくれてるマシンにありがとう。

### これからもよろしくね。コンピュータへの愛着のおはなし。

大学生になってもパソコン通信にハマっちゃってて朝起きられずについには留年一歩手前だったわたしでしたが(笑)最近は心を入れ替えまじめに学校に通っています。おかげさまで進級できましたよ! でもって、友達も出来たし充実した女子大生ライフってやつですか。いつもお昼ごはんは友達数人と連れだって大学のカフェで食べているのですが、ある日、そんな仲間のひとりがいつも食事が終わったあとで早々席を立ち「それじゃ」とどこかへ行ってしまうということに気がつきました。聞いてみるとその子は馬術部に入っているんだそうです。相手が生き物(馬)だと部活は朝から晩まで、授業の合間も休んじゃいられないそうなんですよ。朝は1時間目が始まる前に馬舎へ行き、馬にお食事をあげてスキンシップをとり、すこし乗ってあげます。昼はクラブの先輩達とミーティング、夕方は主に小屋のそうじ、と多忙な生活を送っているようです。でも馬の話をしている彼女はとても楽しそう。「最近は慣れてきたみたいで馬とも息が合ってきたけど、でもよく転んで落ちちゃうんだ」なんてわたしに話してくれます。

自動車などができる前は、馬は人間にとって乗り物でした。遠くに高速で移動するために便利なものだったのでしょう。でも、それは道具や機械とは根本的に違うものだったわけですよね。えさをあげたり、なでてあげたりいつもいっしょにいることで、心が通じ合い生き物同士としての愛情や友情が芽生えるわけです。お互いに良きパートナーとなれたら、仕事もより効率よくこなすことができるようになるでしょう。わたしは、以前愛用していたリブレットの液晶画面にヒビが入ってしまったときのことを思い出します。いつもわたしといっしょにいて、時には便利な乗り物に、時には物知りな先生に、時にはやさしい友達や彼氏のような存在にもなってくれたリブちゃんの画面がまっぷたつに割れていたとき。なんともいえない悲しい気持ちになりました。そのときはじめて、わたしは自分のパソコンにペットに感じるのと同じような愛情を持っていたことに気がつきました。つまりですね、わたしにとって、パソコンが“愛馬”みたいな存在なんじゃないかと思うんです。いつもわたしの命令に忠実に動いてくれるけど、時々調子が悪いときもあります。でも、そういう時って、自分の仕事が進まないのももちろん困るけど、どこか「心配」っていう気持ちが先に立つんですよ。物に対する愛着っていうのはわたしのまわりにあるどんな物に対してもあるけれど、パソコンに対しては他の物とはちょっとちがう、生き物への愛着に似た種類の特別な感情が生まれるような気がするわけです。愛用のマシンとわたしのあいだには二人きりですごした時間のぶん「想い出」があるんです。不思議ですよね。

同級生の彼女が毎日馬小屋に通うことと、わたしが毎日コンピュータに向かってスキャンディスクやデプラグをしているのって、一見まったく別の行動に見えるけど、中にある気持ちはどこか共通するんじゃないかなあ、なんて思いました。わたしは、彼女の馬の話を聞くのが好きです。放課後、今日も彼女は馬に乗り、わたしはまっさきにコンピュータの電源をONにします。(1998.7)

## 桃井はるこの移動式女子大生 Vol.11

# デジタル交換日記をはじめよう。

### ビジネスだけじゃもったいない! 電子メールのお話。

キャンパスの昼下がり。女の子たちのおしゃべりの中身といえばファッション、音楽やテレビドラマ……いやいやその80%以上は恋愛のことですね。わたしはけっこう相談されちゃうタイプなのです。せっかく付き合っているのに時間があわなくてなかなか会えなくてさみしいとか、会えない日には電話で話をしたいけど忙しいときだと悪いし、どうしよう……とか。恋愛中の女の子の相談事って実はけっこう幸せそうだったりして、答えてあげるのもたいへんだったりします。でも、わたしはそんな悩みのすべてにこれ一発でよーく効くアドバイスを持ってます。「電子メールを使いなさい!」ってこと。

あたりまえのことかもしれないけど、始まったばかりの恋ではとくにどうやって密にコミュニケーションをとるか、どうやってお互いをより理解しあうかということに集約されると思います。

最近の女子大生はほとんどみんな、携帯電話かPHSのどちらかを持っています。待ち合わせの約束や、いつでもどこでも声を聴くことができて便利だけど、その反面相手の時間を拘束することになりがちで、ほどほどにしないと、それによってケンカになってしまうことも多いみたい。そこで、電子メールなのですっ。

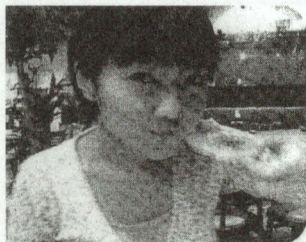
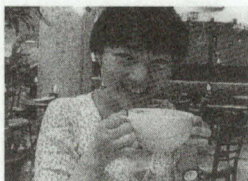
旧くからの健全な男女交際のカタチに交換日記があります。毎日、相手だけに向けて綴るおしゃべりは、いっしょに過ごすことができない時間を埋めてくれます。相手の生活を干渉することなく、でも時間を共有できるのです。文章からは話しているだけではわからない意外な一面を知ることができたりして。そういうやさしいコミュニケーションが電子メールで復活するんじゃないかなあ。たとえば彼が忙しいとき、デジタルカメラで撮った自分やきれいな景色の写真なんかを添付して「がんばってね」なんていうメッセージをつけて送信してみると、くぅー。効きそうだね。

最近は、ほとんどの大学で学生が自分専用のEメールアドレスを持てるような環境になっているみたいだけど、意外に彼氏や彼女との連絡に使っている人は少ないみたい。どうしてだろうね。ニフティサーブが一昨年クリスマスくらいの時期にサザンオールスターズの曲に乗せてそれっぽいテレビCMを流していたことがあったくらいで、そういえばモバイルツールのCMなどでも「ビジネスに使おう」というコンセプトのものばかり。

わたしは「効率がいい」という理由で欲しがるユーザには、もうある程度行き渡ってしまっているような感じがするんですよ。パソコンバブルがはじけそうな今。携帯電話もそうだったように、電子メールは恋人とのコミュニケーションにイイっていうことを強調すれば、ちょっととっつきにくく思われているハイテクギアも、女の子に急速に普及すると思う

## 桃井はるこの移動式女子大生 Vol.14

# もうすっかり秋ですね。

**桃井のパソコンとお肌は、涼しいほうが調子がいいみたい。**

凝り性なわたしは、実は、化粧品に関してもそーとーなマニアです。お休みの日、デパートの化粧品売り場やドラッグストアにおもしろいものが出ていないかをチェックしに行くのは、とても楽しいひとときです。その感覚って、わたしにとっては秋葉原や新宿のパソコン屋さんに探りを入れるときとまったく同じなんですよ。ディスカウントショップで輸入物や安いジャンク品を漁るのは意外な掘り出し物があったりするし、大きなお店できれいな写真やキャッチコピーが満載のパンフレットをいっぱいもらってきて見ているだけでわくわくしてきちゃうんです。

化粧品とパソコンって、実は意外と共通点があるような気がします。どちらもぜいたく品のようでありながら、必要にせまられて使っているという感覚のユーザが多い。しかし一度こだわりはじめるとてもマニアックで奥の深い世界。同じブランドの同じシリーズの製品でも、最新テクノロジーがどんどん反映され、みるみるスペックが向上していきます。激しい競争を生き残るために手を変え品を変え発売される新商品の開発競争。そんな中、雑誌や友達の情報はとても参考になります。でも、コンピュータも化粧品も本当に使いやすいものというのは、人それぞれ。目的、環境、使用感の好き嫌いによって、女の子はみんなすごく厳しい目で愛用のアイテムを決めているんですよ。

化粧品というのはだいたい、メーカごとに、年齢や価格、なりたいイメージにあわせてそろえられるようにラインナップされています。ファンデーション、口紅、アイシャドウなど、細かいパーツがいっぱーいあるわけです。はじめは店員さんにすすめられたとおりのものをひととおり買ってくるのですが、だんだんとその世界がわかってくると、「口紅はこのブランドが伸びも発色もよい」「このファンデはつきがいいからメイク時間が短縮できる」などと品物ごとにこだわって、自分なりのメイクアップをカスタマイズするようになってきます。そして「やっぱり同じメーカ同士のものは相性がいい」とか、「この品質でこの価格はコストパフォーマンスが良い」などという自分だけの評価のもとに、試行錯誤しながらベストな環境を構築していくわけですね。もっとすごいマニアになってくると、アメ横の直輸入化粧品店に通って、日本では未発売のまつ毛が伸びるという育毛マスカラや、変わった色の口紅を手に入れるようになったりするわけです。

そう考えると、パソコンのメーカは化粧品メーカの売り方を見習うのもひとつのテじゃないかなと思います。たとえばパソコンの世界にもある「限定品」ですが、化粧品ではこれが、かなり過激なんです。毎年、年末のパーティシーズン前になると、有名ブランドからコンパクトや口紅などのスペシャルバージョンが発売されます。それは、中身は普段からある製品と変わらないんですけれど、ケースがとてもゴージャスでおしゃれなデザインになっています。金メッキやアルミでできていたり、キラキラ光るラインストーンが入っていたり……バッグの中に入れていて美しい、お化粧直しも様になるようなエレガントさ。パソコンにはまだまだ、そんな遊び心が足りないような気がするなあ。

（1998.11）

桃スポ

# 桃井はるこ新聞

THE MOMOI HALKO SHIMBUN

## ドンキとわたし

　それは、ゴールデンウィークのことだった。池袋のサンシャインにアイドル大森玲子ちゃんのデビューキャンペーンを観に行ったわたしは、ふと、会場のすみっこでアイドルファン仲間のひとりが何か小さな箱をデジカメに近づけている光景を見つけた。彼が持っていたのはサイバーショットF3と、ビクターのミニプリンタ。辞書くらいのサイズで美しいプリクラシールをべろのように吐き出しながらプリントするそのキュートな姿に、わたしは一目惚れしてしまった。「どこで買ったんですか?」「ん? ドン・キホーテだよ」聞いてみると、大久保にあるディスカウントショップなんだそうだ。「ドンキは安いよ。ふつうのところよりアクセサリキット付きで1万円も安い」その言葉を聞き、わたしはさっそく翌日にドン・キホーテ大久保店へと向かった。詳しく場所を教えてはもらわなかったが、そこはすぐにわかった。大通り沿いに異彩を放つ大きな看板。一見いわゆる地方の大型店のような店構えである。大きな平屋建てで、2階の屋根の部分が駐車場になっている。ひとまずそこに車を停めてもらい、店の入り口に向ったとき。わたしは懐かしいような、でも不安なようななんともいえない雰囲気に包まれた。なんなんだろう、この感じ。店内に入り、わたしはその感覚を新たにした。食品、雑貨、衣料……ジャンルごとに分類されてはいるものの、ごちゃごちゃとどこか粗雑で、たまに脈絡のないものがふっと置いてあったりする油断できない商品陳列。化粧品売り場では近くの繁華街からやってきたのか官能的ないでたちのアジア系女性が口紅を選んでいる。そうだ。このわくわくするような感覚は、わたしがはじめて秋葉原や御徒町に行ったときのものにとても似た種類のものなのだ。

　それから、わたしは週に1度はドン・キホーテに通うようになった。深夜4時、店舗によっては6時まで営業しているというのもわたしの生活サイクルにマッチした。だが、通いはじめて数

### Ne! 小耳通信 ②

▼21世紀まで、あと一〇〇〇日を切りました。いかがお過ごしですか? でも、なんだか不思議な感じがしますね、21世紀という響きは。まだ遠いような、でも、一〇〇〇日と言われると、近いような。▼わたしが大好きなアイドルの曲にも21世紀という表現が出てくるものがいくつかあります。水谷麻里さんのデビューシングルである「21世紀まで愛して」という曲はサビで何度も「21世紀まで愛して……」と繰り返す、他の歌詞も未来感あふれるかわいらしいものです。レコードが発売された当時、わたしはまだ小学生だったのですけれど、エアチェックして何度も繰り返し聴くほど、大好きな曲でした。▼田村英里子さんのこれもデビュー曲「ロコモーション・ドリーム」の歌詞は女の子がゆうべ見た夢の内容が綴られています。『時は光る

週間たった時。その雰囲気がちょっとずつ変化していることに気がついた。深夜のコンビニに買い物に行く延長と言っていいのだろうか、店内にはカップルが目立つ。なんと今をときめく吉川ひ○のちゃんとI-Z○M君を見かけたこともあった。そうだ。ここは、今やれっきとしたデートスポットなのだ。ある日のこと。どこか垢抜けない感じのする20台半ばのカップルが、レジの店員に向かってこう聞いていた。「あのぅ、ピカチュウの万歩計ありますか」「あいにく今品切れでして。入荷は明日になりますね」「そうですか……」二人は肩を落とす。いや、待てよ? たしか、ポケットピカチュウはハイパーヨーヨーといっしょにおもちゃ売り場の隅っこに陳列されていたぞ。わたしが声をかけて案内してあげると、とてもうれしそうな顔をして頭を下げられてしまった。店員より店内を知り尽くしてしまったわたし……やばし。

（1998・8）

## Ne! 小耳通信 ③

▼先日、ひさしぶりに歯医者さんに行きました。ドアを押して玄関に入ると「ぎゅぃぃぃん」というあの音。「いやだー、かえりたい」と思いましたが、わたしは勇気をだして受付で保険証を渡し、妙なクッション感がある待合室の椅子に座って待っていました。▼わたしの名前が呼ばれました。治療室に入ります。……か、かっこいい! 5台ほどならんだ治療台はまるで宇宙船の船内のようです。操縦席のような大きな椅子にはライトや器具などいろんなものがついています。▼歯医者さんが来て言いました。「じゃ、口ゆすいでみてください」わたしはサイドテーブルのようなマシンにちょこんと乗っているコップを手に取り、くちゅくちゅとうがいをして元の位置に戻しました。すると! ちゅーと水が自動的に補給されるではないですか。当たり前なことって言われるかもしれないけど、なんかオートメーションって感じが超かっこいい。▼ちょっときつめのメイクに茶色掛かった長い髪をうしろで束ね、うすいピンクのキュートな白衣を着た歯科助手の美人な女性はとてもセクシーで、まるでコミケ会場にいるコスプレイヤーのようです。わたしはその女性に奥の狭い部屋に案内されました。歯のレントゲンを撮るそうです。▼渡された小さな綿を軽く噛み、立ったまま顎と顔の両サイドを機具で固定されます。「はい、そのまま動かないでくださいねー」そのときです。ぎゅいーんと周りにある大掛かりな機械がわたしのまわりを回転しだしたのです。まるであやしい人体実験をされているような気分。にぶいモーター音とともに撮影は終了しましたが、わたしは顔を固定されたままその拘束感の中で、しばし恍惚としてしまいました。▼歯を削られるのは好きじゃないけど、歯科医さんのあの独特な薬品のにおい、つめたい機械感は大好き。しばらく歯医者さんウォッチングにハマってしまいそうです。

（1998・7）

二〇〇一年』『走るよリニアエクスプレス』……21世紀には本当にリニアモーターカーが走っているのかな? そんなふうにいろいろと思い描いた二〇〇一年まで、あと一〇〇〇日なのですね。▼でも、21世紀を待たずして地球は滅亡してしまう、という人もいますね。わたしは、実は、かの予言者ノストラダムスと誕生日が同じ（12月14日）なのです。ノストラダムスといえば、「一九九九年7の月に恐怖の大王が振ってくる」という予言が有名です。解釈にもよるそうですけど……このことは、桃井が考えるに……二〇〇〇年問題に備えて核ボタンの制御プログラムの書き換えをしていた科学者が、その設定を変更しようとしてミス（以下自粛）▼このあいだ、わたしが大切にしてるピカチュウリュック（ピカチュウの形をしているリュック）をうちのお父さんに見せて「これなんていう名前だか知ってる?」と聞いたら「知ってるぞ。ポケチュウだろ」だって（笑）。気持ちはわからないでもないけど。でも、「ぷ○○よ」のカーバ○クルをピカチュウと呼ぶ母のほうがある意味おかしいかも。

（1998・6）

# わたしは、ドリキャスを買う!

ついに発売になるセガのニューハード、ドリームキャスト。「これは、もはやゲーム機ではない」って、新しいゲームマシンが出るたびにいわれた言葉だけど、こんどこそ本当のほんとってかんじ。今回はモモイがドリキャスについて語りつくすよ!

二九八〇〇円(税別)でモデム内蔵、パソコン並の速さでインターネットができてしまう! 周辺機器にはキーボードも用意されている! 相変らず景気低迷の続く昨今、ひさびさのグッドニュースに桃井も大コーフン。でも現実的な話、「ドリキャス、どーする?」がわたしのネット仲間の間での最近のあいさつ。モモイはどうするかって? そりゃもちろん、ゼッタイ×2買う! だけど、中には「これ、どーゆー人が買うの?」とか「ゲーム機は○○でいいじゃん、なあ」と冷ややかな人もいます。うーむ、わかってない!

いままで収集した情報に基づいたドリキャスのわたしなりの解釈は「ゲームマシンの顔したネットワーク環境」なんですよ。ふつーの人…たとえば、子供たちや女の子に「テレビでインターネットができる機械ですよ」って言っても、どうもピンとこない。でも、おなじみのゲームの続編やおもしろそうなタイトルのソフトを充実させて、ゲームマシンの顔をして家庭に忍び込ませれば、ネットワークが日本家庭にどひゃーっと普及する日も夢じゃない! セガさんはそーゆーことをもくろんでるんじゃないかなあ。もくろんでてほしいなあ。

それから、ゲームマシンからインターネットに入る人が増えることによって、「ネットを遊ぶ」人たちがもっと自然に増えてくれるんじゃないかってわたしは期待してます。まだ、一般の人には「パソコン=仕事や勉強の道具」というイメージ。それでインターネットに接続をしている人がほとんど、という状況。だけどこれからは、ゲームマシンでおうちのテレビで使い慣れたコントローラでログオンできる

## Ne! 小耳通信 ④

▼最近、わたしはネットからいろんなものをダウンロードするようになりました。ソフトウェアだけじゃなくて、そこで走るコンテンツまでも家にいながらにして手に入れることができます。そうして、わたしのパソコンは日々どこかが進化してゆくのです。▼でも、やっぱりファイルを落とすのには時間がかかります。時々とても素敵なものを発見してはやく開いてみたい!と思ったときは、その時間を妙にいらいら感じてしまったりします。将来的には本当に、アプリケーションも動画も音声も、一瞬でこちらにやってくるようになるのかなあ。▼夜、わたしがおふとんに入る前に仕事をお願いしたコンピュータ君が、ご主人のわたしが寝ている間にもせっせと働きつづけ、夜が明ける頃にはちゃんとファイルをGET完了していたりすると、それはそれで「かわいいやつ」と思ったりもします。▼ちょっとしたダウンロードを待ちながらその時間に勉強をしたり、仕事をしたりするのは、妙にはかどるものです。それって、夏休みに友達の家でいっしょにドリルをやる感覚に似てるかも。こいつもがんばってるんだから、わたしもがんばらなきゃ。これが終わったらいっしょに遊ぼうね、みたいな。▼そんなふうに考えていると、なんでも高速でやってくる未来には、今のようなちょっと大人のゆとりを持てるパソコン生活が懐かしくなる日が来るのかもなあ、と思うのでした。

(1998・8)

ようになることによって、遊びの延長ととらえて自由にネットの波と戯れるひとびとが増えてくれるんじゃないか、と。

と、ゆーことで、わたしはドリキャスにとっても期待してるんですよ。インターネットをもっと身近で、一般的なものにしてくれるのは、きっとドリキャスなんじゃないかって思っているから。そして、わたしが今半分住んでいるよーなものであるインターネットの世界が、ますます楽しくなってくれそうな予感がするから。それにはまず、とにかく普及してくれなくちゃならない。なので、ここでわたしが考えたドリキャスのプロモ戦略をないしょで公開！　これを読んでをそっと思った関係者の方はぜひ御一報を(^^)

### モモイの㊙ドリキャスプロモ戦略

**1、『ドリキャスっ子クラブ』結成！**
セガの取締役で、おニャン子の仕掛け人といえば秋元康さん。そこで、月～金曜日の夕方、インターネットで生番組を放送するのだ。女の子達には会員番号ならぬシリアルナンバーをつける。

**2、女子高生にドリキャスをくばる！**
今、女の子が意外に関心をもってるのが、電子メール。そこで、あるてーどの人数の女の子にタダどーぜんでドリキャスを配っちゃうの。女子高生とメール交換したいオヤジさんもドリキャスを買ってくれそうだゾ。

**3、湯川専務が主婦向け番組に出演！**
だんなさんと子供を送り出したあとの主婦はインターネットユーザとして放っておけない！　とゆーことで、湯川専務に「夕食ばんざい」に出てたらこの巻き寿司を作ってもらう。名づけて「ドリキャス巻」…お子さんもきっとよろこびますよ！（1998.12）

### Ne! 小耳通信 ⑥

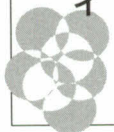
わたしは、どんな分野でも、そのテの「マニア」の人に自慢されることが大好きです。「これのここがすごいんだよね！」なんてキラキラした瞳でいわれてしまうと、もー、こっちまでうれしくなってしまいます。自己分析してみると、わたしがそういう人の話を聞いていて「この人イイなあ！」と思う瞬間は「いかに自分がおかしな行動をとったか」を自慢しあうという、いわば究極のマニアスピリットが垣間見えた時。たとえば……10年前から愛用しているX68000に400万円つぎ込んでいるとか、自分が住んでいる地方でネットされていないテレビアニメの最終回を見るためにパラボラアンテナをかついでひとつ山を越え、電波を受信しようとしたとか。いわば「武勇伝」なのですけど、きっと趣味を理解しない一般の人には「ばかじゃないの」と一蹴されてしまうようなこと。「おれって、ヘンだよな…でも、そんなじぶんが好き」みたいな感じに、わたしは「イイ！　がんばって！」と思ってしまいます。

でも、ある分野のことに関してとてもくわしい人に向かって「マニアですねー」と言うと、ちょっとムッとされてしまったり、怒られてしまうことがあります。秋葉原のある有名なゲームショップの看板には、以前は「ゲームマニアのオアシス」というコピーが書いてあったのだけど、「マニアとは言わないでほしい」というお客さんの要望によって、改装後は「ゲームフリークのオアシス」と書きかえられたそうです。でも、わたし自身は「マニアだねえ」と言われるのは究極の誉め言葉だと捉えています。昔は、まわりに調和してなんでも無難にこなせる人がいいとされてきたのかも知れないけど、世の中のシステムはどんどん変わってきているし、もっといろんなベクトルで、自分の個性や得意分野で個性を発揮できる、そしてなにより心からたのしんでいる人が勝ち、だと思うんですよ。「マニア」になってしまうくらいひとつのことに執着する。すばらしいことじゃないですか。これからは「無駄な知識」なんていうものはひとつもなくなるのです。すべてがインターネットの上では等価値です。だから、わたしはより多くの人にネットにつながってほしいんだ。そして、今まで人々がどうしても越えられなかった物理的な壁をも越えて、みんながもっと自分らしく輝ける人生を送れるような世の中になってほしいんだ。

（1999・3）

# 大原・桃井の日曜日にはディープアキバDEデート！

**桃井** もーう。おそーい、大原さん。
**大原** ごめんごめん。おっ、ユニポテト（※1）うまそうだなあ。
**桃井** もう、大原さんにはあげないっ。さ、行きましょう。
**大原** はいはい。
**桃井** 今日は日曜日だから混雑しているわねえ。
**大原** 歩行者天国もやっているしなあ。
**桃井** ……ちょっと、大原さん。何を見とれているのよ。
**大原** いやあ、ヒロセ（※2）でやってるイベントのギャルがあまりにもカワイイもんで、つい。……ぎゃー。びりびりびり。
**桃井** もーう。アキバ名物スタンガン（※3）でおしおきよっ。
**大原** モリブデンの包丁（※4）じゃなくってよかった。
**桃井** 休みの日になると中央通り沿いには露店もいろいろ出ているわよねえ。
**大原** おお、これクールじゃないか、ネバネバしていてガラスに向かって投げるとぴたっとはりついて降りてくる忍者。
**桃井** 銀行のビル（※5）の外壁でデモってる姿はかなり迫力あるわね。
**大原** これもすごいぞ。なになに、このソフトにはゲームが100種類も入ってる（※6）のか！
**桃井** そ、それは……（汗）大原さん、だめよ、行きましょう。
**大原** エーッ、いいじゃないかよー。
**桃井** あっ、ヤマギワソフト館で来週、水野あおいちゃんの新曲キャンペーン（※7）があるみたい！　CDを買った人に整理券がもらえるんですって！　先着順！　急がないと。
**大原** をいをい、さっき俺がギャルに見とれてたときは怒ってたじゃないかよ(^^;)
**桃井** いいの、いいの。
**大原** そろそろ疲れたなあ。ちょっと休もうか。
**桃井** そうね、「缶おでん」（※8）でも食べながら公園でひとやすみしましょう。
**大原** 「対話のある店」もいいけどな、T-ZONEミナミの上のインターネットカフェ（※9）もおしゃれでいいぞ。
**桃井** 「アイツーモバイル専科」（※10）も畳でくつろげて、いいわよね。
**大原** でも、腹も減ったし……そうだ、超うまいラーメン屋（※11）に行くか。毎日100杯限定なんだぞ。
**桃井** ああ、いいわね。行きましょう。
**大原** あー、食った食った。さて、次はどこへ行くかな。
**桃井** そろそろ神林ビル（※12）あたり攻めてみる？　あそこのビルは超サイバーよね。階段が妙に急だし。
**大原** そうだな、それにしても、アキバってほんとサイバーパンクな街だよなあ。
**桃井** ラジセン、ラジカン、ラジデパ（※13）の中なんか行くと、ほんとそうだよね。アジア特有の活気と最先端のテクノロジ。それを切り売りする個人商店がひしめきあって立っている。すばらしいわ。

## アキバはカッコイイのだ

わたしは小学校5年生の時、はじめてひとりで秋葉原へ行った。遊ぶ友達もいない日曜日、家族と一緒に冷蔵庫を買いに行った場所をふと思い出し、ひとりで電車に乗って行ったのだ。わたしはそこに降り立ち、妙な温かみを感じた。みんな、ひとり。ひとり同士。でも、コンピュータやゲームという特有の世界の中で共通体験をした、シンパシーを持ったもの同士。秋葉原にはそういう人しかいない。その感じがとてもよかったのだ。

日本を出たとき、いちばん有名な地名は「東京」で、次は「秋葉原」だろう。そのくらいアキバは有名な繁華街だ。でも秋葉原の賑わいはほかの街とはまた異なる雰囲気を持っている。新宿、渋谷……街には男と女が同じ数ほどいて、経済活動の根本的な部分にあるのは食や恋愛や性だろう。それはあたりまえのことだ。直接的な快感がないと街に人は集まらない。アキバはとても特殊な街だ。並んでいるのは柔らかなものではなく、みな硬くつめたい。でも、それを人々が買って家に持ってかえることによって、柔らかいものと同様、あるいはそれ以上の意味を持つ。

**大原**　そうだな。たったひとつのネジとか、パーツとかの価値がどんなに重いか、その大切さをいちばんわかっている街だ。こんなに細やかな品揃えをしてる場所は世界中でも他にないよな。

**桃井**　そうね。アキハバラって、外国でいちばん有名な日本の都市かもしれないわ。歩いていても、外国から旅行に来たっぽい人も多いわね。

**大原**　そうだな。アキバで日本のエンジニアの武士道を理解していってほしいものだな。

**桃井**　さ、もうちょっといろいろと歩いてみていきましょうよ。

**大原**　そうだな。

**桃井**　ああ、そろそろお店も閉まりはじめて(※14)きたわね。

**大原**　そろそろ俺達も帰るとするかー。

**桃井**　待ってぇ、大原さん。わたし、おなかすいたー。

**大原**　え、もうか。じゃ、肉の万世(※15)でサービスステーキセットでも食って帰るとするか。

**桃井**　わーい。じゃあテーブルの上で、今日買ったPCカードでさっそくLAN組んでみましょう！(※16)

(※1) JR線秋葉原駅デパート口降りてすぐにある、「クレープハウスユニ」で唯一塩辛いメニュー。香ばしくておいしい。たまごアレルギーの桃井はいつもこればかり食べている。

(※2)ヒロセムセン本店跡地は今はイベントスペースとなっており、毎日さまざまな販促イベントが行われている。

(※3)アキバにはなぜか護身用スタンガンの品揃えがいい店がある。だいたい受信機、発信機（盗聴機、とはいわない）の横などに売られている。でもこれは**あくまでも**護身用。むやみに使っちゃだめだぞ。

(※4)アキハバラデパート前は、実演販売のメッカ。あのマーフィー岡田もここから生まれたスターだ。扱っているのはよく切れる包丁、スライサー、洗剤などが多い。その話術とテクニックは一見の価値ありだ。

(※5) 週末には閉店している大型の銀行の前などで、露天のデモをやっていたりする場合が多い。この忍者のおもちゃの他には紙でできた人形が見えない糸でつられて踊るおもちゃなどが定番。けっこーおもしろい。

(※6) いわゆる違法コピーもの。FC、SFC、GB版などが多い。見つけても買っちゃダメよ。

(※7) ヤマギワソフト館、石丸電気ソフトワンはアイドル、声優アイドルのキャンペーンイベント会場の定番だ。だいたいのものがCDなどを買うと整理券がもらえてミニコンサートに参加できるというしくみ。

(※8) 伝説の「缶おでん」。なんと、自動販売機に缶入りのおでんが売っているのだ！ 口コミで広がり、今は売りきれの場合が多い。あたたかい季節になってくると、他の商品に変わってしまう。

(※9)T-ZONEミナミの7階にある「電脳喫茶」はインターネットカフェの定番だ。料金は30分500円～。T-ZONEはそのきれいな外観からは想像できない濃さを持っている。店内ではジャンク市も開催されていたりしてなかなか楽しいぞ。

(※10) アキバで唯一（だと思う）畳のあるコンピュータ屋さん。

(※11)知る人ぞ知るスープがなくなったら閉店のラーメン屋さんだ。

(※12) 桃井も大原さんもバイトしていた経験のある神林ビル。すごく古い雑居ビルなんだけど、そのレトロなところとジャンク屋のミスマッチがなんともサイバーパンクな空間である。

(※13) ラジオセンター、ラジオ会館、ラジオデパート。駅に隣接する3大デパートだ。戦後、自作ラジオがブームになったころネーミングされたと思われる。

(※14) アキバの夜は早い。午後6時には8割方の店は閉まってしまうので、お買い物はお早めに。夜の8時、9時くらいともなると、人通りも少なくとても静かで昼間の喧騒がウソのようだ。

(※15) アキバを見下ろす赤い牛の看板が目印。その名のとおり、万世橋の近くにあります。

(※16) アキバにある喫茶店やレストランでは、家にかえるまで我慢できなかった人たちが戦利品を開封している姿をよく目にすることができる。気持ち、わかるよねえ^^

(1999・5)

　アキバにはハードウェアだけでなく、ソフトウェアもそろっている。コンピュータゲームというのは実に危険な遊びで、だからこそおもしろい。プレイヤーは指一本でどのような気分にもなってしまう。ゲームにはゲームにしかない快感がある。ゲームとは、わたしたちがふつうに生きてるだけじゃ経験できない爽快感を、パッケージにして売ってるものなんじゃないかと思う。でもそーゆうモニタの前でのトリップの中でもスゴイものとは、もしかしたら「インターネットにアクセスすること」「自分でプログラムを書くこと」なのではないか、とも思うことがある。

　アキバで売っているものは、家電はもちろん電子部品、マイコンなどを代表とする生活の便利や知的好奇心を充足させるツール、そして、デジタルでのトリップというとてもハイレヴェルなものだと思うのである。とても人間的（not動物的）で、独自の快感構造を持ってるのだ。わたしはそんな食物連鎖とはかけはなれたところにいるようなサイバーな賑わいにひかれて、アキバに通うようになった。ここでは、なんでも手に入る。でも、なんでも「つくりもの」なのである。そんな中でその「つくりもの」を求める者同士の不思議なほどの暖かさを感じられるのだ。

　アキバは、ネクストステージへの入り口だ。「最先端」っていう言葉が本当に似合う。(1999・5)

## Ne! 小耳通信 ⑦

### クリエータはなぜ黒を好む?

最近すんでゲームソフトの発表会などに顔を出すようにしている。するとひとつ気がついたことがあった。ゲームクリエーターと呼ばれる人達には、黒い服を着ている人がとても多いのである。

ゲームクリエーターといえば? という問いにまっさきに名前が挙がる飯野賢治氏。「ブックオブウォーターマークス」で注目を浴びている小林孝志氏。昨年「2999年のゲーム・キッズ」を発売された作家の渡辺浩弐氏も、黒以外の色の服を着ているのを見たことがない。どうしてなのだろうか。

ネイビーのスーツは一歩間違うといわゆる「背広」……「リーマン」になってしまいそうであるが、黒というのはフランスやイタリアのブランドやなんかのよーになんとも少しオシャレっぽく見えるものであるからだろうか。モノトーンというのは人をおちついた印象に見せてくれる。なんとなく黒をちゃんと着ているともっともらしい人物に見えるからであろうか。

そんな余計なことを考えながらも、いろんな場でクリエータの方々のお話を聞いているうち、ハッと気がついたことがあった。激しい作品を作る方ほど、なぜか物腰が静かで穏やかで、口数が少ないのだ。その内に秘めたる思いを作品に向かって100%昇華させるからこそ賞賛され愛されるモノが作れるのだろう。

そういえば、裁判官の服は黒である。お坊さんが袈裟の下に着る着物も黒である場合が多い。何にも染まらない色で、公平という意味があると聞いたことがある。そうか、クリエータにも外野から何を言われても自分の意見を突き通すという強さや、客観的にモノを観る視野が必要である。どのような環境下にあっても、影響を受けず自身の世界を構築してゆく。クリエータ諸氏が黒に身を包むのは、意識してか無意識のうちかそのような確固とした心理の状態を自ら守るためなのではないか。そして、自分の内側にあるものを作品として放出するため、普段は極力そのオーラを黒に包み隠しているのでは。

そう、「桃屋のつゆ」の黒ボトルの術と同じなのだ。七色ずきんじゃだめなのか。……でも、実は黒っていちばん合わせやすいし、TPOを選ばないんだよね。忙しいクリエータさんは、着るものをアレコレ考えてる時間がもったいない、というのが実はいちばんの理由だったりして。

(1999・9)

## チェーンメール撲滅委員会発足!!

電子メール創成期から問題となっているチェーンメール。インターネットアカウントの増加、携帯電話でのメールサービスが一般的になってきたこともあり、近ごろはますます深刻化しているようだ。そこで『桃井はるこ新聞』は「チェーンメール撲滅キャンペーン」を展開! スムーズで快適なネット社会のためにはひとりひとりの心がけが大切だ。キミもぜひ心の片隅にとめておいてくれ!

**チェーンメールとは…**

「このメールを○人の人に回してください」などと促す内容が文面に入っている、不特定多数向けのメール。サーバに負荷をかけるし、送られた相手が不快な思いをすることにもなる。もし受けとってしまっても、回すのはやめよう。

(1999・10)

とめどなく回り続けるメールに「NO!」。
わかりやすくかっこいいエンブレムだ。

## Ne! 小耳通信 ⑨

### 「蛍の光」が嫌いな理由

わたしは、「蛍の光」が好きではない。スコットランド民謡に中国の古典のエピソードの歌詞が乗っているというなんとも奇妙なこの歌だが、卒業式の時などによく歌われる叙情的名歌だ。が……わたしは「蛍の光」が流れるもうひとつのシチュエーションが嫌いなのだ。

ある夜すこし遅く、某大型書店でひとりで時間をつぶしていた時のこと。本を選んでいると、突然店内のBGMがとぎれ、あの厳かなメロディーがフェードインしてきた。「ああ、閉店か」と思ったが、「もう少しいいだろう」とわたしは入り口の方向に向かいながら本を眺めていた。すると、いきなり店内の照明が落とされたのである。「ハァ?」と思った。わたしは本を見るのをやめ、スタスタとドアのほうへ向かった。ドア付近のレジ横に、4人の店員がいた。ただ立っているだけ。ありがとうの言葉もお辞儀も何もない。いったい何を考えているのか。とても不快になった。音楽を消して電気を消せばお客は出ていくだろうなんて、まるで部屋に入ってきた虫を追い出すときのようである。「もう少しで閉店になりますので」と客に挨拶して回るということくらいできないものなのか。その書店には二度といくまいと思った。

わたしはたまに満員の電車に乗る機会があるのだが、自分の降りたい駅になって「降ります」と言う人はすごく少ないように思う。自分以外の人間はまるで行く手を阻むじゃまな「モノ」という感じで、からだで無理にかき分けて、あるいはちょっと足を出したりしてなにげなく気づかせるようにする。いやだなあ、こういうの。その暗い感じに「蛍の光」がかかるシチュエーションって妙に似ている気がするんだよね。

と、ゆーことで、なんとなく閉店であることをにおわせて、暗に「早く出ていけ」という「蛍の光」がわたしは好きではない。お客さんも、店員さんも、人間ですもの。ひとこと言ってほしいな。

(1999・12)

## ●気をつけよう！ これがチェーンメールだ

**1ゆかい型**

明るいタイプのチェーンメールだ。遊び心はわからないでもないけど、よくないぞ。

例

ハーイ！ミーコです。あんたヒマ？　もしヒマだったら、このメールを見たら最後に自分の名前を書いて、5人以上の人にまわしてね（以下略）

**2おまじない型**

送られてくるのは「しあわせコアラ」「四葉のクローバー」などフェイスマークのような記号のみという場合もあるのが特徴。「しあわせコアラが来ると両思いになれる」などの口コミを伴って、頒布を加速させる。

例

3(・0・)3　しあわせコアラ　このコアラを3日以内に3人の人にまわしてください（以下略）

**3有名人カタリ型**

人気テレビ番組やチャリティー番組、出演しているアイドルの名をカタっているもの。ファン層の若い女の子を中心に回るケースが多いだろう。

例

こんにちは。今年も○○時間テレビのシーズンがやってきました。○○時間テレビでは「愛のメールは地球を救う」という企画で、「愛のメール」がどこまで届くかという実験をすることになりました。このメールを1週間以内に5人以上の人に回してください（以下略）

**4不幸の手紙／発展型**

いわゆる「不幸の手紙」のデジタル版だが、最近は文面にリアリティを感じさせるためであろう「すでに本人は死んでいる」というパターンが多い。

例

こんにちは。このメールを3日以内に5人の人に送ってください。このメールを作成したわたしは、1999年2月15日、電車に飛びこんで死にました。もし送らなければ、わたしはあなたのところにいたずらに行きます（以下略）

**5企業／ウィルス警鐘型**

「このお店の経営があぶないからポイントを使っておけ」「このようなウィルスに気をつけろ」など。一見親切に見えることもあるけど、「風説の流布」になりかねないぞ。

例

"join the crew" というメールが来たら絶対に開かないでください。もし開いてしまうと、ハードディスクのすべての内容が失われます。このメールを転送して、あなたの知っている限りの人に教えてあげてください……（以下略）

（紹介している文面はあくまでも一例です）

## ヴェルニとiMacの不思議なカンケイ

ルイ・ヴィトンのヴェルニラインをご存じだろうか。ヴィトンといえばいわゆる高級ブランドだ。ブランドものバッグといえば、だいたいがブラウンや黒の地にきれいに並んだロゴパターンのモノグラムが思い出されるだろう。しかしそんな中いきなり登場してみんなをびっくりさせたのがヴェルニだった。牛革にエナメルコーティングのツルツルとした質感と明るい色。掟破りと感じるほどだ。はじめに発表されたのはベビーブルーとベージュの2色、ハンドバッグとボストンバッグ、ちいさなウォレットだった。型圧しでうきあがるモノグラムが伝統を受け継ぎつつも、ポップすぎるほどおもちゃっぽいその姿。「安っぽい」「合わせにくい」などの声もあったが、奇抜に見えた明るさも見慣れるにつれスタンダードになり得る一般性を持っている。そして驚きさめぬ次シーズン、新作として発表されたのは色違いのイエロー、ピンク、シルバーのラインだった。おもしろいことに、そんなヴェルニブームにますます拍車をかけたのは、ヴィトン自身以外のむしろドメスティックなブランドなのかもしれない。ヴェルニを模倣した製品が、さまざまなブランドから続々と発売されたのだ。

……ね、ｉＭａｃと似てるでしょ！　パソコンといえば白い箱っていう概念をとっぱらったｉＭａｃと。老舗メーカーが打ち出したポップなコンセプト。第一印象はあまりのカワイさにビビるけど、それをポイントにして楽しめるような、カジュアルともエレガントともとれるなんとも微妙なバランスの上に成り立つルックス。そしてこの冬、日本にはヴィトンの新作、深いレッドとパープルのハンドバッグが、アップルからは大人顔なモノトーンのｉＢｏｏｋが届いたのだ。

（２０００・４）

## iMacはかわいいけど…でも…。

わたしのコンピュータ遍歴。「OasisPocket」、「FMTOWNS II」、「Libretto」、「FM V NC13D」、「LibrettoSS」、「VAIO C1」。林檎はどこにも出てこないのだ。わたしの周辺のクリエイティブな人々（音楽、デザイン、映画など）は、だいたいMacを使っている。

とゆーか、“Mac”派なのである。わたしのマシンがWindowsだと言うとみんな一様に少し意外な、ちょっといやそうな顔をして「エー」だ。なんで？「ビル・ゲイツの思うツボだ」「Macには愛がある」みんなそんなことを言う。日本車とアメ車という比喩をした人もいたっけ。でもさ、なんでそう「俺たちはMacだもんねー。おまえはWindows。だせー」っていう感じなわけ。たしかにWindowsといえばOfficeとか、ビジネスユースっていうイメージがまだ強いかもしれないけど。ノートは小さいし、フリーウェアソフトもいっぱいあって楽しいし、なによりパソコンって使う人次第。いいじゃん、ね。わたしはMacが嫌いなわけじゃないのよ。iMacはたしかにかわいい。だけどわたしは転ばないもん。だっていまさら買ってしまったら「ああ、お前もやっぱiMacには負けたか。ま、でも素直になるのはいいことだよ」みたいに言われそうで……あたしは硬派に「Win道」をばく進するの！　なんて思ってた。

しかし。こないだのMacWorldExpoでわたしは、そんなこだわりもぶっとぶような衝撃を受けた。……iMacDVすごいわ。バンドルされているＤＶ編集ソフト「iMovie」の異様なまでのわかりやすさ、そして速さ。ホームユース向けに機能は省かれてはいるが、半端じゃないカンタンさなので、機会があったらぜひ１度さわってみてほしい。ポケモンが遊べる小学生なら誰でもマニュアルなしで理解してしまえるだろう。

エキスポの帰り道、入り口近くで配っていたiBookのポスターをおもわずもらってしまったわたしは、その大きな紙をまるめながら思った。普通、メーカーがパソコン本体だけをデザインしたポスターなんて配らないor配ってもみんな喜ばないよな。やっぱり、アップルには愛（ｉ）があるのかも？

(2000.4)

## 「リニアは、もう、現在だ。」

十余年前、わたしが毎日使ってる駅に自動改札が取り付けられた時は、そりゃびびったものだ。きっぷを切っていた駅員さんは、その次の日から新しくできたハンバーガー屋で働いていたらしい。キセルにもきっぷ失くしにも、もちろんデジタル、キビシイよ、「規則ですから」—。「銀河鉄道９９９」が現実になったと思った。いつのまにか総武線も、山手線も、車体は銀色になった。きっぷの自動販売機のボタンは赤いＬＥＤになり、そしてタッチパネルになった。モニタの中ではアニメーションの女性職員がなめらかにおじぎをする。そんな時代だから、リニアモーターカーに乗っても、涙ちょちょぎれるほどの感慨って、実はなかったんだ。子供だったわたしといっしょにハイテクは、毎日の生活を、乗ってる鉄道を、新幹線を、気づかぬほどそっと、でも確実に、侵食していた。携帯電話も、あたりまえ。でもさ、でもさ。「リニア」は今日、空気を切り裂く音のみをひきつれ、目の前を超速で通り過ぎた。子供の頃２０００年にはわたしは22歳だな、とそんな計算ばかりしていたわたしは童心にかえり、やっぱりモエモエてしまったわけです。将来子供ができたら、そしてその子が女の子だったら。わたしは「りにあちゃん」と名前をつけよう。まっすぐいい子に、みんなの夢を一身に受けて明るく、いっしょうけんめい安全に育ちますように。

(2000.10 リニア中央新幹線試乗の回)

突然、コラム

## がんばれ！ＣＧアイドル

いつか男の子と話をしてたときおもしろいことを聞いた。自分はスポーツ新聞の内側の面に載ってるようなエロ小説では興奮しないという。なぜならどんなに素晴らしい描写でも、ハッと「これはどっかのオヤジの頭の中のことなのだなあ」と思って、どうも冷めてしまうというのだ。なるほど、と思った。昔、「日本レコード大賞」を観ていたときのことだ。受賞したアイドル歌手の涙でむせぶステージに、司会者が「お母さんが来てくれています」と呼び込む。舞台袖からは、アイドルの女の子をそっくりそのまま白髪で小太りにしたようなオバサンが出てきた。そんなときにおそわれる感覚にも不思議なものがある。

わたしはＣＧでできた女の子をかわいいと思うことは多い。でも、どうもハマれないというのもまたある。なんでなんだろう。それを考えたときに、前述した2つのエピソードが浮かんだのだ。

本気で騙してくれ、ＣＧアイドルよ！　どこからともなく湧いてきたかのような本当のアイドルになれるのは君達なんだよ！

（２０００・５）

## アイドルとはなにか

あらためて、アイドルっていうのはほんとにすごいものなのだ。アイドルとは何か、わたしはずっと考えてきた。大きな結論を言えば「その存在だけで希少性を持ち、人に感動を与えることができる者のこと」だ。誰もが納得するようなすごい芸など、あえていらないと言おう。その存在そのものが輝き、心に潤いをもたらす。奥からにじみ出るものが、活きた芸術であると言えるのがアイドルだ。

（２０００・11）

# 〝濁った水槽〟を飛び出そう！

**桃井A** わたしは自分の中学時代のことを「濁った水槽」って比喩することが多いんだけど。わたしはその中の魚だった。自分が水槽の中にいることすら気がつかなかった。藻やらボウフラやらでドロドロだったよ。狭い中に押し込められたから大きくなることもできないし、空気がうすくてパクパクしてた。汚れた四角いガラス越しに世の中を見て、それがすべてだと決めつけていた。

**桃井B** いつもすみの岩陰に隠れて「はやく時間がすぎないかな」と思っていた。おそろいの柄の魚たちは群れて楽しそうに泳いでいたけれど、その中に参加することもできなかった。泳ぐのが遅かったから。でもいつかはここを出るんだ、って。はやくその時が来ないかなー、って、そればっかり思っていた（笑い）。

**桃井A** わたしは幼稚園児の頃からもう問題児だったからね。

**桃井B** 友達の腕噛んだり先生の言うことをきかなかったりして、よく親が帰りがけに呼び出されていたな。幼稚園の園舎をバックにした親の後ろ姿をいまでもたまに思い出すよ。でも、自分では「何が悪いんだ」くらいに思ってたんだけど（笑い）。

**桃井A** 小学校、中学校ではほんといじめだらけだったな。暴力はほとんどないけど、陰湿なやつ。ほんと義務教育中は今考えるとどうでもいいようなことで悩んでいたよ。上履きを隠すとか、机にヘンな落書きするとかさ。まさにガキだよね。

**桃井B** 誰か1人を標的にすることによって結束してるというか。みんなひとりじゃなくて、2〜4人くらいの束になってた。いつも人間関係で悩んでいた。なにがさわやかな青春なんだ（笑い）。

**桃井A** あーやだやだ。思い出すだけで気持ち悪くなる。

**桃井B** そもそも、住んでるとこと年齢が近いからって40人とかをひとつのとこに押し込んで「みんな仲良くしましょう」っていうのがムリな話なんだよ。そういうのに嫌気がさして、高校からは定時制に行ったわけだけど。ここは楽しかったよ。他の学校を中退してきた人や、戦争で学校行けなかったおばさんもいるし、年齢も環境もそれぞれ違ったから、悪平等がないというか。

**桃井A** それまでの「平等です」ってきれいごとじゃなくて、あえて口には出さないけど「誰でもひとりひとり違うんだ」っていうあたりまえなことが自然にわかった。だから、自分の趣味がちょっと周りと違うことを、ポジティブにとらえることができるようになった。あと、みんな学校以外の自分の環境を持ってたっていうのもあるね。学校終わったあと、勉強したい人は予備校行って勉強して、好きなバイトしたい人はバイトして、家の仕事を手伝う人もいた。

**桃井B** てゆーかさ、学生の人生って、学校の占める割合が多すぎなんだと思うよ。「学生時代」なんてもう旧いよ。昔とちがって欲しい情報はいくらでも手に入るんだし、かえって学校に行かないで自主的に動くほうが文化的な生活ができるかもしれないと思うことある。それこそインターネットで自分の興味のある知識は深く蓄えることができるし、エキスパートと話をする経験だって

できるかもしれない。やっぱり、もっと若い人がインターネットを気軽にできる環境を作ってあげたいよ。

**桃井A**　でも、このあいだの犯罪の少年は、インターネットでバカにされたことが理由だなんていう噂もあるよね。その理由は本人にしか……本人もわからないかもしれないけれど、やっぱり学校とその外に出たときのギャップで、深海魚が地上に浮上したときのショックっていうか、そういうのがあったんじゃないかと推測してしまうな。

**桃井B**　浮上した先が悪かったのかな。ネットには本当にいろんな人がいるし、その分人の発言の美しさ、醜さも著しかったりするからね。とくにアングラな所は……。少年の犯罪って、報道機関では実名や顔写真が公表されないから、インターネットでもますます噂が噂を呼んでたりするしね。

**桃井A**　普段写真週刊誌の記事を「下品だな」って思うことがあっても「少年の写真」なんて書いてあるとなんとなくクリックしてしまったりして、で、その先にゼンゼン違う写真がリンクされてたりして(笑い)そんなときってほんと自分に萎え萎えになるよ。なんで気になってしまうのだろう、って。

**桃井B**　だけど、不謹慎な言い回しになっちゃうけど、少年たった1人でこれだけ大人を、世の中を動かすことができるんだなと思ったよ。今度のことは悪い方向でだけど、ということは、自分だってなんかしらがんばれば人に影響あたえることできるんだって。それをいい方向に持っていこうよな。インターネットでならそれがスマートにできるんだよ!

**桃井A**　わたしは中学のときは成績〝1位〟(「東大一直線」で言うところの。笑。)で、運動もできないし、皮膚炎はひどかったし、デブだったし、本当にいいところがなかった。

**桃井B**　でも、定時制高校とネットに出会って、変わったんだよね。いままで自分ひとりでノートに書き連ねていたようなことをネットに書くことで、心を開くことができたんだ。

**桃井A**　でも、わたしはやっぱりラッキーだったのかもしれないなと最近思うんだ。ネットというバーチャル空間が出会いの場となったというのはあるけど、結局はそこで出会った人達とのリアルの人間関係のおかげなんだよね。ネットで出会った人は、わたしを温かく受け入れてくれたし、面白がってくれた。わたしは「女の子のアイドル」っていう自分が好きでしょうがないものが核としてあったから、それを共通の話題としてのびのび居ることができたんだ。そう考えるとアイドルマニアであることってやっぱりゼンゼンムダじゃなかった。そこでもダメ人間扱いされたり叩かれたら、本当にヤバかったかもなあと思うよ。

**桃井B**　でも、最低限のことを守っていれば大丈夫でしょう、みんな楽しみたいっていう気持ちを持っているところだったらね。文字だけのコミュニケーションだから雰囲気とかのとり違いもあると思うし、ストーカー的逆恨みを生んでしまうこともあるかもしれないけど。広いネットの中にはそこにはそこのルールがあるし、マナーって定義付けがむずかしいんだけどね。表現したいっていうパワーがネガティブな方向へ行くと、どんどんネガティブになってゆくし。

**桃井A**　うーん。でもね、愛だよ、愛。結局愛としかいえないね。多くを言わなくても、察する愛。それって結局人間関係なんだよね。

**桃井B**　そうだね。「iの愛」かもね。

**桃井A**　でもね、少年にはもっと広い世界を見てほしい!　ネットをきっかけにしてね。

**桃井B**　「濁った水槽」から飛び出すチャンスはいくらでもある!　がんばれ!　って感じだよ。

(2000・7)

# チョコレートは メールに添付できない けれど。

今日も、わたしは満員電車に乗って新宿へ向かう。中野を出たあたり、線路の切り替えでいつも列車全体が大きく揺れる。JR中央線の1つの車両には何人の人間が乗っているのだろうか。前には、紺色のウールのスーツの若者。左にはこの状況の下で無理矢理新聞を読んでいる中年男。右には前髪をピンで留めた女子高生。後ろは、よくわからない。こんな車両が10両連なっているのだろう。いったい何人の人が運命を共にしているのだろうか。苛々した空気が充満している。でもある朝からふとわたしは、考えを変えてみることにしたのだ。というか、だんだんと自分の意識が変わってきた。「うちの天使です」「運動会」「昨日観た映画」「優香最高!」そんな数々のウェブページを見た。向こうにいたのは、みんな確かに人間だ。距離も年齢も超えて自分に合いそうな友達が欲しかったら、レールを敷いてくれている場所もある。この鉄の箱の中に押し込められている無表情よりも、人間を感じる。日本にはいろんな人がいて、それぞれみんな物語があって、今日を生きている、ということがとても自然にわかったような気がする。

みんな人間だ。文化的な日本に生きる人だ。

ただこうやって電車に揺られているだけではない。本当に毎日が楽しいですか? だから、こうやって後ろの男が大きく咳をして、気分が悪くても、斜め前にいるOLの無雑作に束ねた髪のもつれが気になっても、許せる。みんな生きてる。電車が次の駅にゆっくりと着く。ためいきのような音と共にドアが開く。後ろの方にいる人が必死に降りたがっているのが分かる。彼女はなぜ「降ります」と言えないのか。消え入るような声で「すみません」と聞こえた。肉の塊がもぞもぞと移動し、道ができた。彼女が降りると、その1人分の空洞はすぐに埋め尽くされる。ああ、なんてもったいない、もったいない。みんな人生を10%も生きてない。口をつぐんで自分からシャッターを半分閉めている。わたしもそのうちの1人だった。もしかしたらこの車両の中に、お互いの人生に介入し合えるような関係性を持つことができる2人がいるかもしれないのに。横にはウォークマンを耳につっこんで眠った振りをしている若い男。音が漏れている。この曲はわたしも好きよ。朝のこの苦痛の時間を、少しでも逃避したい気分が痛いほどわかった。彼が目を開ける。わたしは思わず微笑んでしまった。

いいじゃない、もっとオープンになろうよ。

あなたも、明日からでいいからさ。

(2001・2)

ちょっとコラム

以前、すがやみつる先生がこんなお話をしていた。「インターネットってあまり好きじゃない。なぜなら、ブラウズしている間、モニタの前にっきっきりにならなければならないから」なるほど、と思った。昔のパソコン通信なんかのほうが、自動巡回させておいて書き込みは後でまとめて読むとか、コンピュータを使うスタイルが合理的だったような気がする。コンピュータと人間の主従関係がハッキリしていた。そうだ、コンピュータとは、人間が「これお願いね」と指令を出せば、素直に「ハイハイ」と淡々と仕事をしてくれるものだった。

たとえば、受け渡さなければならない写真があるとする。以前は、電車や車で会いに行って、喫茶店で待ち合わせでもして、ちょっと遠い人だと半日がかりだったり、郵送して返事が来るのは5日後だったり。しかし、今はE-mailに添付して数分でお終い。この差……仕事がはやく終わった分の余った時間、何をして過ごすか、だ。わたしは、遊ばなければならないと思う。空いた時間で、くだらないおしゃべりをしたり、川へ水の流れを観に行ったり、一日中ふとんの中ですごしたり。それが、過去の人たちが夢見た未来人の明るく豊かな生活であろうから、実践しなければ申し訳ないと思う。ところが、現実では、空いた時間にまた違う仕事を入れてしまうものだ。「出かけていたので電話に出られませんでした」という言い訳はできない感じ。ボケーっとしたり、遊んだりする時間はどんどん削られてゆく。あなたにも心当たりはありませんか。人間は、コンピュータやロボットに仕事をまかせて、もっとヒトとして、楽しく生きていこうよ。わたしはそんなことをみんなに言いたくてしょうがない。でもねえ……わたしは空いた時間でインターネット上をだらだらするのも好きなのよ。コンピュータで空いた時間を、コンピュータで遊ぶ。それもまたあり!?

（2001・12）

もこの作品は子供の頃よく観ていて、主題歌も歌えるほどだ)。そして日本にいるわたしたちと同じように、Jasonもファミコン(NES)やスーファミ(S-NES)といったテレビゲームにハマっていった。そして4年前の春、Jasonは初めて日本に来た。ヴァケーションを利用しての3週間の滞在だった。

「そのとき、ゲームボーイにつけるポケットカメラがちょうど発売になったときで、それを買って帰ったんです。そこには音楽を作るソフトも入っていて、これは面白いと思った。カナダに帰って早速、初めてのボックスを自作したんです」。最初は「ショボい」ものだったというその箱は、改良を重ね、今使っているのは3代目になる。「でもこれも旧くなってきたし、もっと良くしたいから、今また新しいのを作っている途中。4月には完成していると思う」

わたしの友人にも、たとえばマリオペイントでVJ素材を作ったり、ビートマニアのコントローラを改造してプレイ中のセレクターにしていた人がいて、そのセンスにすごく共感した。でも、ゲームボーイの「音」に着目したのは目から鱗だった。そしてこの「ボックス」ひとつにすべてを凝縮するというコンパクトなスタイル、そのアイディアにわたしは一目惚れしてしまった。

6955の音楽のルーツは何なのだろう。ロック、テクノ、ノイズ……何でも聴くと答えた中で、1つだけ具体的に名前が挙がったのは、「Kraftwerk」だった。メカニカルな世界観、機材を自作するところにも、自分と共通点がありそう。そういえば、わたしがこのページのディスクガイドのコーナーでまっさきに取り上げたのが、アルバム「Computer World」だった。しかし、6955のアプローチは、わたしがコンピュータ好きとして魅力を感じてきた、Kraftwerkとも、Buglesとも、ハルメンズとも、プラスティックスとも、もちろん、違うものだ。

わたしがこういう言い方をするとさもキッチュなオタク系に思われてしまわないか心配なのだが、6955の音楽はミーハーでも、ポップでもない。ひたすらストイックで、重厚なのだ。静かに暴れる音……それがとても心地よい。そしてこの崇高なまでのうねりは、わたしが子供の頃から親しんでいるゲームボーイという、世界的な子供向けPDAから鳴っているものなのだ。

ライブ中の6955は、ゲームボーイとひたすら見つめあっている。しかし、そのパフォーマンスは、お洒落なラウンジやクラブでプレイしても違和感がない。このスマートさがまた小気味よく思えてしまう。マニアックなところを追求して自分のスタイルを堂々と確立すれば、アートとして受け入れられる域に達するのだ。

そして、6955の生む音楽の心地よさに激しく共感できる人というのは、6955と、わたしと同じ時代を生きてきたという証明なのだろうな、と漠然と思う。もちろん、そうでない人でもノイズミュージックとして「1/fゆらぎ」みたいなものを感じることができるんだろうけれど、「月刊ASCII」の「桃井はるこ」を読んでくださっているあなたに、ぜひ聴いてもらいたいと思って、今回紹介させていただいた。

6955への取材はたどたどしい英語でのものだったが、日本語がうまく上手なRICKに助けてもらいました。どうもありがとう。

(2002.5)

# ゲームボーイが好き。ノイズが好き。

わたしの家のファミコンは、壊れかけていて、振動に弱かった。あぐらをかいている足を崩して目の前にあるジュースを取ろうと姿勢を変えると、畳に伝わるその振動だけで画面のキャラクタは止まり、音楽は語尾を延ばしたまま「ブー」と動かなくなってしまった。「どこまで冒険の書をメモしたかな」「多分前の町の教会でだから、さっき倒したメタルスライムの経験値もなかったことになってしまう……」。リセットするのは口惜しい。でも、このままではゲームはできない。そしてわたしの思考は行き詰まってしまった。14型テレビの中の下半分のドットがぐちゃぐちゃになった画面を、なにもできずに見つめるばかりだ。

どれくらいの時間が経過しただろう。その風景を見つめつづけていたわたしは、徹夜でプレイしていたせいもあったのか、段々と、動かない256色のギスギスした色の世界に、吸い込まれるようなおかしな気分になってきた。そして止まったときから何分間も鳴りつづけている矩形波の音色。わたしの苛々は、不思議と味わったことのない恍惚感に変わっていった。多分、あの時だ。自分の中で、コンピュータに対するフェティッシュな感情が湧き上がるのを初めて意識したのは。

6955のアルバム「6955」をプレーヤに載せると、そんな8bit全盛の頃に抱いていた、コンピュータへの憧れ、そして苛立ちを思い出す。そして妙な懐かしさと恍惚感に包まれる。「なんだこりゃあ」と思った。自分でも忘れていたような、わたしにとってのコンピュータの原体験を思い出させるような音。なんだか、この音楽を作った人とは、同じ「想い出」「経験」を持っているという気が、直感的にした。

恵比寿のバー「ZAZOU」に現われた6955は、バックパックを背負い、手にはスピーカのついた「ボックス」を抱えて現われた。彼がリリースしたCDやアナログアルバムのジャケットにも描かれている、このトランクのような「ボックス」の中に、6955が今日使うすべての機材が入っているのだという。自作のその箱を開けると、中にはスイッチ、エフェクタ、カーフが整然と並んでいる。何箇所かにケーブルを差し、ヘッドフォンを耳に当てる。手にはゲームボーイライト。この日は彼の友人でありDJ／デザイナーのRICKと共に30分のセットを2度。途中少しナーバスになるシーンもあったけれど、特に2回目のプレイはノイズとからみあうゲームボーイのこれまたノイズ音源のドラムスの音が最高だった。

6955ことJasonは、1975年カナダ生まれ。幼い頃から日本製のアニメ、ゲームが大好きだったという。「特に好きだったアニメは？」の問いに、Jasonは「SAMURAI PIZZA CATS」と答えた。「カナダで当時やっていたどんなアニメより、“SAMURAI……”をはじめとする日本のアニメは面白かった」そうだ（内容を聞くと「いろんなロボットの猫がいて、彼らはピザ屋で働いている」という。多分「キャッ党忍伝てやんでえ」のことだろう。わたし

## 1 ネットはわたしの翼か剣だ

ええと、(多分)はじめまして、桃井はるこです。このコラムを読んでもし、わたしに興味をもってくれたら、インターネットにアクセスしてほしい。アドレスは、www.momoi.com。わたしのウェブページ「モモイズム宣言!」だ。

わたしは初対面の人に会うと「momoi.comです」と言う。これで、自己紹介、連絡先の伝達はおしまい。もし名前さえ覚えていてくれれば、いつでも、わたしの好きな食べ物から昨日の行動まで、かなりのことがわかる仕組みだ。ネットの上にいつもわたしが待っている場所がある。まさに「ホームページ」なのだ。

わたしはずっと、自分の居場所が欲しかった。中学校のころ、学校になじめなくて、落ちこぼれで、深夜ラジオへの投稿が生きがいだった。高校生のころ、ネットと出会い、アイドルマニア仲間の同志と出会い、「自由」を手に入れた。そしてわかった。いままでの状況のほうが異常だったんだと。学校と家の往復だけ、同世代だけの限られた友人。「だけ」の毎日。ネットでは年齢・地域・仕事・様々な事情をとびこえて人と人、考えと考えがつながる。

ネットはわたしにとって翼か、剣だ。年齢も力もお金も住所も関係なく、自分をのびのび出せる場所。みなさんも、がんばってホームページを作ってみませんか。わたしの活動スローガンは「国民総ホームページ制を」!! (2001.4.13)

## ほっとマーク

もう、世間の見方は「インパク」イコール「税金の無駄遣い」みたいだ。

自分のホームページを作っていて、わたしはいつも思うのだ。「面白いウェブサイトは一人で作れるもんじゃないなあ」と。たとえば日記のページを更新したとして、その内容に掲示板で色々と意見を交わしてくれる人がいる。で、わたしもそれに返す。そういうやりとりってすごく刺激的。そういうとき、わたしはインターネットって面白いと感じる。

インパクの問題は、そんなインターネット特有のしなやかさが足りないことだと思う。実はわたしも開幕直後は毎日見ていたけど、1週間くらいしてついに「これだったらCD-ROMでもいいんじゃないかー」とコンピュータをひっくりかえしそうになった。これを見て、おじさんが「インターネットってやっぱ、いらないじゃん」と思ってしまったら、くやしい。

と思っていたら5月下旬にトップページがリニューアルした。毎日更新してるようだし、前よりはわかりやすいものになっている。ちょっとずつだけど変わってる!

会期は12月31日まで。あと半年も残っている。税金を使ってITを振興するのだったら、たとえばインターネットができるゲーム機「ドリームキャスト」の在庫を全部買い取って、国民にばらまくぐらいやってほしいとわたしは思う。

(2001.6.1)

## インパクも構造改革を 2

## 3 自分の日記がHPに

わたしは、会う人会う人に「自分のホームページを持つといいよ!」とすすめまくる。しかし、いざ作るとなると、そもそも何を書いていいかわからないとしり込みする人が大半。そんな時にお勧めするサイトのひとつが、「MEMORIZE」だ。簡単な入力だけで日記ページと掲示板が設置できる。デザイン的にもすっきりしていて工夫次第でかっこいいものができる。で、このサイト自体が日記ページのリンク集にもなっている。

テーマ別では「恋愛」がいちばん面白いと思う。燃えてる女の子のリアルな心情がのぞき見できて、喫茶店で隣のテーブルの話を聞いているような心境。「今日の共通テーマ」は、たまに突拍子もなく「今日は“死に方”です」って、おいおい、みんな一斉に“死に方”について書くのってちょっと不気味だぞ。でもこういう工夫があるから、見ているだけの人もこのサイトをコラム集として楽しめるのだな。

わたしは、自分の日記をウェブに載せるようになって、読んでくれた方からメールをいただくようになり、執筆や子供のころからあこがれていた仕事を始めるきっかけにもなった。掲示板にはいろんな人が集まり、様々な出会いに恵まれた。このサービスを使えば超お気軽に自分のページが始められる。あなたもぜひやってみては!?　(2001.7.13)

### ほっとマーク

喫茶店で隣のテーブルの話を聞くのは面白い。ひとりで店に入ったときなどラジオ番組みたいに楽しんでしまう。まるでライブカメラで面白いものを発見した時に似ている。Web View Worldでは、いろんな場所に置かれたカメラの映像をインターネット中継で見ることができる。

カメラは国内外の繁華街や観光地などに置いてある。一般的には離れた場所から込み具合や天候を調べたりするのに便利らしい。しかしそれだけではない。なんと見ている人がカメラを遠隔操作できてしまうのだ。上下左右に位置を変えたり、ズームしたり、見たいところがマウスで思いのまま。

眠らない街・新宿の夜景を見るのもいいし、名も知らぬだれかをネット越しに観察することもできてしまう。夕方に新宿・アルタ前の映像をながめていると、ジーンズ姿の男の子がケイタイ片手にだれかを待っている様子。さて、彼の待ち合わせ相手は男? 女? ボーイフレンドらしき待ち合わせ相手が来ると、うれしそうに腕をからませる女の子もいる。

もはやあなたもわたしも、だれに見られているかわかりませんよー。なのでそれを逆手にとってわざと映りに行ってみるのも楽しいかも!? ノートパソコンを持参してカメラの位置を確認しつつ「ピース」とか。　(2001.9.7)

## 自宅で街頭ウォッチング 4

## 5 みんなの検索の不思議

終電を逃してしまい、インターネット喫茶で時間をつぶす夜。メールの返事や掲示板の巡回、調べ物などもひととおり終わり、さて朝まで何をして過ごそうか。

テレビならリモコンをカチカチすればいい。雑誌や漫画ならパラパラめくればいい。しかしインターネットって、こういうあいまいな楽しみ方がしにくい。アドレスを打ち込んだり、検索したい言葉を入力しないと何も出してくれない。でも秋の夜長、モニタの前でマウスの上に手を置いてぼけーっと時間をつぶしてみたいというときもある。

そんな時は「エキサイト」にある「サーチストリーム」。ほかの人がどんな言葉を検索したかが新幹線の中の電光掲示板のニュースのような感じで次々と流れてくる。気になった言葉があったら、文字をクリックすればその検索結果に飛ぶことができる。

みんなほんとにさまざまなワードで検索しているのだなあ。時事ネタから地域の調べ物、個人名、まったく何のことだかわからないカタカナ…。ちょっとうしろぐらいことを検索している人も多いみたい。そっち系のあやしい文字列を見たくない人のために、不適切と思われるものを可能な限り除いた「フィルターあり」のバージョンもある。でも「女子高生」はフィルタリングの対象なの?

(2001.10.19)

## ほっとマーク

わたしはTシャツが大好きだ。旅行に行くとその土地土地のかっこよかったり面白かったりするTシャツを発見、捕獲して楽しんでいる。香港では、鮮やかな青地に白いゴシック体で、「新宿フォークでGO!」と書いてあるTシャツをみつけた。台湾では、洗剤「トップ」のパッケージ(「無リン」とか書いてあってすてき)をそのままカラープリントしたTシャツ姿の美少女を見かけた。思わず目で追いかけると、背中には箱の裏の注意書きまで、ことこまかにプリントされていた。

「アジアのいかしたTシャツ」というサイトは、各地で発見された日本語がプリントされた珍妙なTシャツ、あやしいTシャツを紹介している。画像つきで、どこで買ったかも書いてあるから、見ていると買いに行きたくなってしまう。「違うよ」とツッコミを入れたくなる間違いのオンパレードに、管理人さんや投稿者が書いているゆるい感じのコメントも絶妙だ。

外国では、日本語の意味がわかる人が見ると抱腹絶倒してしまうようなTシャツを、かっこいいものとして売っていることが結構ある。毎日使っている生々しい言葉だと、それをあえてデザインしようなんて、なかなか思わないものだが、このサイトを見てると、日本語や日本の文化の面白さを再発見してしまう。

(2001.12.7)

## Tシャツで日本再発見 6

## 7 わたしを昔に連れてって！

ひさびさに興奮にうちふるえるようなサイトに遭遇してしまった。「インターネットアーカイブ ウェイバックマシーン」。検索窓に見たいウェブページのURLを入れて、「Take Me Back!」（意訳：過去に連れてって!）と書かれたボタンを押すと、なんとそのページの以前のデータをさかのぼって見ることができてしまう。

いちばん古いデータで96年くらいだから、約5年間の世界中のウェブサイトのデータが保存されている。たとえば最大手ポータル「Yahoo!JAPAN」の5年前はコーナーが随分と少なく、今見ると閑散とした印象だ。「asahi.com」もテキストベースの淡泊な作りで、インターネット創成期を感じさせる。閉鎖されてしまったお気に入りのサイトに再会したり、最近好きになったバンドの過去のサイトを見て、エセオールドファンを気取るのもまた楽しい。

でも、自分が作った過去のページは、なんか、見られたくないなあ。気はずかしい。そもそもウェブは、新聞や雑誌とちがって、誤りや心変わりがあっても、その都度更新すればいいや、と気軽に……悪く言えば無責任にアップしてしまいがち。しかしこんなサイトがあると、そのようなデータも残ってしまう。これからはアップロードのたびにちょっと慎重にならないとなあ、と思ってしまう。

（2002.1.25）

## ほっとマーク

## 「関心空間」で自分発見 8

わたしは「国民総ウェブページ制」になったらすばらしい世の中になると信じている。だれでも自分について語る場を持てば、自分がどういう人間なのか客観的になれるだろうし、本当は何が好きなのか、何を望んでいるのかを、もっとちゃんと見つめるようになるんじゃないか。

で、よく人に「自分のウェブページを作るといいよ」「たとえば日記から始めたらどう?」と薦めてきた。でも「書くことがないよ」という悩み相談も受ける。そんな人におすすめなのが「関心空間」だ。

会員登録すれば無料で自分の「空間」を持て、そこに「関心があるもの・こと」についての解説をキーワードごとにどんどん載せていくことができる。よく聴く音楽のこと、最近読んだ本のこと、観た映画のこと、好きな地元のお店のこと、気になる芸能人のこと、なんでも良いのだ。

操作は掲示板に書き込む感覚でものすごく簡単だ。最新のキーワードがサイト上に掲載されていくので、「ページを作っても見てくれる人がいない」という悩みからも解放されそう。好きなことを数行ずつの文章や写真で手軽に紹介できて、興味を持ってくれた人から感想ももらえるという、インターネットの快感因子をぎゅぎゅっといいとこどりしたような魅力的なシステムだと思う。

（2002.3.8）

桃井はるこのモモイズム♥萌えイズム

# 1.

はじめまして。桃井はることいいます。わたしは、「ザ・ソウルテイカー」の中原小麦たん（かわいいアニメ女のコは"たん"付け!!）と、「ファイナルファンタジー・アンリミテッド」のハヤカワ・アイたんの声の人です。アニメが好きなので、毎回アフレコでは「はい、これはどっきりだったんですねえ～」と、赤いヘルメットにプラカードを持った野呂圭介さんが出てくるんじゃないか（このネタがわからなかった人Gooooogle!! 検索）とビクビクしつつがんばってます。

わたしはちょっと前までは現実がイヤでイヤで、今でも、アニメ、ゲームを広く浅く、CDを聴いたり、ビデオを見たりしていると心が安らぐのです。でも、周囲でそういう話…「"ドテラマン"と"こてんぐテン丸"ってどっちが放映先だっけ？」とかいう会話が通じる人は皆無でした。ところが、ネット上にはいたのです「ステップジュン」のアニメと原作との相違点について話をできるような人が。そして、わたしはどんどん心を開き、インターネットに日記を掲載したら、雑誌の編集の方に「連載しませんか」とメールをいただき…それからいろんなところでやりたいことをやらせていただいて、現在に至ります。インターネットはわたしの命の恩人です。なので「ウェブページ作ろう、活用しよう」と叫びつづけているんですよ。ネット上に限らず、何かをあらわすという事全般、とても貴いことだと思います。だからみんなはずかしがらないで表現しよー。

さて、そんなわたしの萌え…わたしは、「女のコがステージで歌っている」という状況に激しく萌えるのです。これっていわゆる「シチュエーション萌え」だと思うんですが、最古の萌え記憶は「パーマン」の星野スミレたんと、「魔法の天使クリィミーマミ」。スミレたんのキャラソンもあるのですがこれがまたいい、タイトルは「ご機嫌伺いLOVE」（レア!!）。それから「アイドル防衛隊ハミングバード」は、ライトの中で女のコがマイクを持って歌っている、ミニスカートがダンスにあわせて揺れる…（←これは重要!!）それをアニメで描いていてすごいシンパシーを感じました。「萌え」を定義すること自体がナンセンスだという気もしますが、わたしは「萌えとは、第三の性である」と思ってます。男女という既存のセクシャリティとはちょっとずれたところで（まったく違うというわけではない）、思わず「くぅ～（←身をよじってる）」となってしまうような気持ち。それって直接的でない分すごくデリケートで、ディティールに左右されるのです。というわけで、今回は好き勝手に語らせていただいちゃいましたが、ここでお会いできたのもなにかのご縁。これからもよろしくネ。(2002.5)

## 2. 美少女ゲームソングをキワメるぞ!! UNDER17

どうも、モモーイです!! お元気ですか?
今日は、今年2月にわたしが立ち上げた美少女ゲームソング製作&パフォーマンスユニット「UNDER17」についてお話しさせてください!!
きっかけは、「いちご打!」(Witch) というパソゲーの主題歌「いちご GO!GO!」でした。この曲はわたしが作詞・作曲・歌唱しているのですが、はじめは18禁ソフトだということで、慣習に倣って名前は出さないで発表しました。そしたらね、この曲が、デモムービーが流れている秋葉原界隈ですっごく話題になってる、とゆーのです!! ウェブで検索したら、いろんな方の「この歌はイイ」っていうコメントが出てきて「こんなに気に入ってもらえてるのに誰が作っているかわからないから、わたしの元にご感想などが届かないのって、すごく残念だなあ」って思ったのです。そして、わたしは心に決めました。「美少女ゲームソングを究める音楽ブランドを立ちあげ、長期的に本気で取り組もう!!」そして「18禁への偏見やメーカーの壁をも越えて、美少女ゲームシーン全体、いや、もっともっと世の中に影響を与えるくらいのイノベーションをしたい!!」と。わたしは小さい頃から、女の子のアイドルが大好きで(原点はおニャン子と水谷麻里ちゃんなど)、アニメソングを聴いて育ってきました。そして、声に特徴があるので、どんな歌を歌っても、どうもスィートになってしまうなあというのが悩みでもあったのです。だけど、そういうDNAをおもいっきり発揮してもいい、きっとすればするほどよろこんでもらえるフィールドをやっと見つけた!! わたしのやるべきことはこれだ!! と思ったのです。でもきっと、人の心に訴えかける曲には「ほんものの心」が入ってないときっと、ダメなのです。「こういうタームを並べときゃいいだろ」じゃなくて、わたしは自分のほんものの「萌え」の瞬間を、歌にちりばめていけたら、それで、聴いている人に気に入ってしてもらえたら、最高だなあ、って思ってます。
で、この春には「Milkyway2」(Witch) の主題歌などを発表させていただき、4月の「キャラフェス」の会場で、初めてみなさんの前で生でそれらの曲を生で歌わせていただいたんですよ!! ステージに出るまでは、正直言って、初めての試みなのでちょっと心配でした。でもね、はじまってしまったら、暖かく受け入れていただけて、そこは最高の空間でした。いっしょに歌ってくださったり、応援してくれる方もいてくれて…。きっと、ここにいるひとりひとりの人が、自分のPCで聴いてくださっていたんですね。そして今同じ場所で、同じ時間を共有できていると思うと、感慨深いものがあります。わたしは、決意を新たにしました。そして会場では、わたしたちがWitchのいままでのゲーム主題歌を独自の解釈でカヴァーした「UNDER17 meets Witch Vol.1」というマキシシングルも先行販売させていただきました。買ってくださった方に聴いていただけると思うとすごくすごくうれしくてね。サイン会のときには、激励の言葉をかけていただけて、泣いちゃいそうでしたよ。わたしはわたしの「萌え」の世界をUNDER17で爆発させます!! それには、あなたの応援が必要なのです。アンセブはただいまサポーター募集中!! 萌え(燃え!?)るいい曲を作って、どんどん発表していくぞ!! 楽しい毎日を送ろう!!。(2002.8)

## 3. 日本の夏、コミケの夏ヽ(´ー`)ノ

わたしが初めてコミケに行ったのは、たしか「幕張で開催されるのはこれが最後」とか言っていた時だったと思います。ちなみにわたしは藤崎詩織ちゃんのコスプレをしてました（笑い）。その後も会期中1日は、なんとなく足を運んでしまいます。

会場内は人が尋常じゃなく多いし、ふつうの場所とは違う異様な雰囲気（笑い）が充満していると思いますが、なんか落ち着くんですよ。それは「同人」という言葉に集約されるのではないかと思います。いびつなお互いを認め合うやさしさみたいなものが充満している。それはマイノリティやいじめられっ子同士の地下での馴れ合いだと言われたらそうなのかも知れないけれど。わたしはこういうパワーが外にも伝染していって欲しいなあと思っています。はっきり言ってわたしにも理解できない、どこがイイのかわからないモノもあるけれど、それも表に出してくれたからわかること。どんな趣味の人にも「今日は全部開放していいんだよ」という場所があってくれるということに幸せを感じます。

極端ですが、日本じゅうが毎日コミケだったらいいのになあと思うのですよ。もっとみんな本当の意味で全ての人が自由な気持ちで、作家であり受け手で居られたらね。むちゃくちゃな世の中になってしまうかもしれないけどそれでいいと思う。ものの良さって今は、多数決やお金で簡単にはかられてしまう。でも、人の目を気にせずに自分が本当に好きなものについて創作すること、自分の想いを素直に公開すること自体に平等に価値があるんだよ。

さて、今年の夏コミでわたしは1日目は小麦ちゃん、2日目、3日目は美少女ゲームソングユニットUNDER17としてステージでライブやトークショウをやらせていただいたわけなんですが。とくに2日目のステージはわたしにとって忘れられないものになりました。なんかね、走馬灯のようにっていうのはまさにこのことですね。歌っている途中、わたしのヲタクな半生（笑い）が目の前を次々とよぎり、感無量になってしまいました。学校の勉強にも部活にも無気力なわたしは、アニメとアイドルを見ている時だけ気持ちよくなることができました。そしていつかわたしもアニメやゲームの曲を作って、それを誰かが聴いてわたしと同じように楽しい気分になってくれたらなあ、わたしの感じている気持ちをわかってもらえたらなあ、とずっと思っていました。みなさんの楽しそうな顔を見ていると、いままで感じてきた負い目みたいなものもコンプレックスも全部、無駄じゃないんだと思えました。コミケに集う何百人という同志（とわたしは思ったのです!!）の手拍子と合唱があって、わたしの曲が初めて完成した、ほんとにピースフルな瞬間でした。わたしはこれからも自分なりのいい歌をどんどん作るぞ!! 本当にありがとうございました!!（2002.11）

## 4. モモーイのルーツミュージック…なぜか'82年は萌えソングの当たり年!!

どうも、モモーイです。萌えてますか?(笑い)。わたしは最近また過去に集めたアニソンのCDを聴きまくっておりますよ。そこで気が付いたのは、なぜか、1982年に放映されたアニメのテーマソングは名曲ぞろい!! ってことです。まあ、その次の年の83年には「伊賀のカバ丸」のオープニング/エンディング曲をわたしが大好きな3人組女性ユニット"シュガー"が歌っていたり、84年には「北斗の拳」「ルパン三世PART Ⅲ」があるし、85年に放映開始された「は～いステップジュン」も大好きなんですけどね。(笑い)。それにしても82年にはわたしが大好きな曲が集中しているんですよね。今日はそんな中からいくつかご紹介させていただきたいと思います。

まず、今日のラブコメの礎となった(と思われる。笑い)「Theかぼちゃワイン」のオープニング「Lはラブリー」。歌は「ドラえもん」の「しずかちゃんのうた」などもお歌いになっている、かおりくみこさんです。この曲は歌詞が超かわいい!! そして16ビートのリズムと美しいストリングス、エレキギター、コーラスの入り方、Bメロからサビの流れ…もう最高っす。このアニメの内容はなんかちょっぴりエッチで、子供ながらに「あんまり見ちゃいけないような気が…」と思いつつ毎週楽しく拝見していました(笑い)。エルっていうグラマーな女の子と、シュンスケくんっていう小柄な男の子の恋愛模様。エルちゃんは男の子より背が高く、巨乳で母性を感じさせます。この設定は今あらためて見ると新鮮な萌えっ娘かもなあ…。再放送orDVD化キボンヌ。

再放送といえば、最近CS局で放送されていて嬉しいのが「さすがの猿飛」です。魔子ちゃん萌え、肉丸くんもかわいいです。オープニング曲は伊藤さやかさんが歌っている「恋の呪文はスキトキメキトキス」なのですが、この方の歌声はほんとに萌えます。「うる星やつら」の曲も沢山書かれている小林泉美さん作曲、編曲。アレンジも凝っていつつシンプルで、コケティッシュなヴォーカルが効いてすっごくきもちいいです。なんかちょっと妖しげなソウルっぽいかんじがまたいい…。個人的には2年前くらいのモーニング娘。にカヴァーしてほしかったなあ(なんだそりゃ)。

そして水木一郎さんが歌われている「ゲームセンターあらし」も82年なのですね。原作者のすがやみつる先生自らが作詞されたというオープニングは「これぞアニソン!!」っていう燃え燃えなものです。2番の「巨大な出っ歯がピカッと光りゃ」っていう歌詞が好き。たしかに大きいけど、「巨大」っていう表現…なんか笑えるぞ(笑い)。

そのほか、「ぼくパタリロ!」「超時空要塞マクロス」なんかも82年なんですね。1982年…と、いうことは、なんと今からもう20年以上も前ってこと!! ひえー!! でも、今でも聴かれつづけて、カラオケなんかでも歌われつづけていますよね。そしてやっぱり今聴いてもエヴァーグリーン、イイです。アニメのテーマソングってすごいよね…。

そうそう、わたしも、今年1月より放送が開始されたテレビアニメーション「マウス」のオープニング・エンディングをUNDER17(わたしが結成した究極の萌えソングユニット!!です)として作らせていただいたんですけど、「この曲も20年後にも聴かれつづけてくれてたらいいなあ」とか思いつつ、がんばって作ったのですよ。わたしが聴いて元気をもらってきたアニメソングに恩返しができたらいいなあ!! って。わたしなりの「マウス」のテーマソングの答えを、どうぞ聴いて受け止めてほしいにゃ(*´ー`*)。(2003.2)

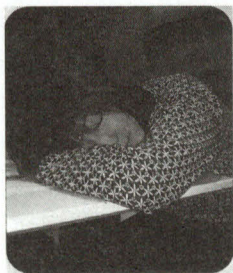
## 5. モモーイ流作詞作曲のレシピ……いやーん、はずかスー。

わたしは、朝にちゃんと起きられないし、全般に行動が遅いし、いわゆる萌え属性として一般的である「ドジッ娘」がもし現実にいたらウザいしあまりいいもんじゃないということを証明するかのようなかんじなんですけど。作詞や作曲をするのは本当に楽しいです。わたしにこの能力があって本当に救われました。

2月、3月はおかげさまでUNDER17をはじめとする楽曲の製作ラッシュ!! 今わたしの頭の中はそのことでいっぱい…。しかしさっきまで存在しなかったものが、わたしが曲を作ることによって目の前に現れるというのはなんてエキサイティングなことなのでしょう!!

わたしの歌詞の視点はわたし自身のそれそのものであることがほとんどです。曲をつくりはじめるときには、その核となるテーマを決定してから、歌として面白くかっこよくキャッチーにいけそうなころを増幅させ、組み立てていきます。ちゃんと中心が決定できていれば、細胞が自主的に分裂するかのごとくできあがっていきます。こういう過程で、ロジックや萌えタームの響きはもちろんすごく重要なことなのですが、その中にひとつぶでも「本音」や「ほんものの気持ち」を入れないと、なんつーか、わたしが作ってる意味がないんですよ。逆にいえば、そういう無償のモチベーションがあるから歌を作るのって楽しいし、きっと、聴いてくださる人の心にも響いてくれるとわたしは信じているのです!!

わたしの今年の隠れテーマは「生々しさ」(笑い)。わたしの実体験だったり、日ごろ思っていることだったり、言うのも恥ずかしい理想だったりするのです。アニメやゲームの曲作りのときには、提供させていただく作品の内容と自分の感情をすりあわせて、共通点がありそうなところを探していきます。しかし、たとえば美少女ゲームって、多くの場合が男の子による男の子向けの世界なわけですけど、女である(いちおうね)わたしの想いと重なる部分を探して作業する、そしてそれを楽しんでいただけているっていうのはなんだか、男の子と女の子のディバイドを楽しみつつ、女の子としての本当の気持ちを歌にできてて、超やりがいがあることだなあ!! って思っています。ありがたいことです。

と、ゆーことで今回は、最近よく「桃井さんはどうやって曲を作るのですか?」と質問していただくので、こうやって書いてみましたが、なんだか照れちゃうような、企業秘密を公開しちゃったような、複雑な心境ですにゃ。にゃはにゃは。がんばりまーす!!(2003.5)

## 6. ちっちゃくてリアル。ドールフィギュアと盆栽と（?）

先日、通りかかった東京駅の構内でJR職員の人の趣味の盆栽を展示するイベントが開催されていた。ふだん盆栽を見る機会などないので思わず足を止めて見てしまったのだけど、おもろい。机の上に乗る大きさなのに、遠くから森や大木を眺めているかのよう。松、ブナ、もみじ…まさに「萌え萌え」だ（笑い）。毎日机の上で愛でられてきたことを全身で表す樹、根に生える苔までに貫禄が漂っている…このミニチュアサイズで。

思えば、日本の大人は昔から「ちっちゃいけどリアル」なものが好きなのかもな。その「リアル」をどこに見出すのか。わたしはそんなとき、同じ卓上での趣味である、「ドール」と「フィギュア」を思い出した。ドールは、髪がナイロンなどで植毛されていて、布の服を着せる。手足の関節を曲げてポーズを取らせることができるものも多い。フィギュアは髪や肌や服まですべてのパーツが多くの場合同じ素材で作られており、ポーズも固定されている（アクションフィギュア、というジャンルもあるけど「萌え」とはズレる気がするのでここでは割愛）。ドールが好きか、フィギュアが好きかで、その時求めるリアルの種類が違うのだ。ドールは、自分で服の着せ替えができる。TPOや気分に合わせておしゃれさせることができる。着せ替えるときに自分で触って可愛がることができる、視&触感のリアル。フィギュアは視感のみをさらに進化させて、ドールとは逆に触っていっしょに遊んではいけない。しかし、髪のなびき具合、重力に逆らうようなポーズ、ポートレイトのように、シチュエーションを閉じ込めて表現できるリアル。

わたしは、高校生の頃はじめて「ワンダーフェスティバル」に行った。そしてそこでそれまでの人生で見てきたよりも多くのドールやフィギュアを1日にして目のあたりにした。その体験をするまでは、「フィギュアよりドールのほうが本当の服を着せることができるし、かわいい」とか思っていたのだが…わたしは、悟ったのだ。美少女フィギュアの趣…それは、「服のしわ」である、と。ドールに着せる服は普通に人が着ているのと同じ素材でできているため、リカちゃん人形くらいの大きさのドールに着せるとなるとどうしても、生地の厚みでもたついて見えてしまう。なので、萌え要素の重要なファクターである「ピチピチ感」を望むことはできないのだ。フィギュアは、着せ替えやポーズチェンジなどの楽しみ方はないが、その分、そのモチーフが視覚に訴える刺激的なまでに魅力的な部分、瞬間をそのまま表現することができるのである。小さめの薄いブラウスの下に透ける大きな2つの胸、張り付くような水着の食い込むようなボトム.元気よく手を上げたときにセーラー服の裾からのぞくおなか。フィギュアを見ていると、自分の頭の中でその少女が動き出し、そのポーズの前後までもが想像され、物語が始まるのだ。

そのようなことに気がついた頃からわたしのドールとフィギュアに対するものの見方ががらっと変わってしまった。ドール好きには女性が多いが、フィギュア好きは圧倒的に男性が多いのも、うなずける気がした。人形は顔が命とよく言うけど、萌えフィギュアは「服のしわが命」なのだ（笑い）。（2003.8）

## 7. アイドルって凄い!!

多くの人はアイドルとは擬似恋愛であり、恋愛の代替物であると思い込んでいるが、わたしにとっては違う。アイドルには、実際の恋愛や、性別をも超えた何かがあるのだ。多くの純粋なファン達は、明言はしないもののアイドルの女の子と恋人関係になれることを夢見ているものだが、わたしは昔から違った。どんなに好きなアイドルでも、出待ちをする気にはならなかった。ライトを浴び、最高の笑顔を見せ、歌い、踊っている彼女だけがアイドルなのであり、ステージを降りた瞬間にそのスイッチは切れていい。家を突き止めるなどということは、勘違いもはなはだしいのである。そのON/OFFがあるからこそ、アイドルはわたしたちとは別の世界の住人なので、最高に魅力的に映る。外を歩けないような華々しい衣装を身に着けていても、ステージで少女が見せる涙は本物なのである。虚構と現実のミックス、リアルとファンタジーのカクテル。そんなドラマに惹かれ、わたしは週末ごとに、アイドルのステージに通った。

それから約10年。先日、わたしは野川さくらちゃんのファーストツアーに足を運んだ。そこにいる全員が、今夜を待ちわびていた。いつこの夜が終わるかわからない。終わりがあるのはわかっている。だからこそ今が輝く。しかし、みんな途中で時間を忘れる。いいステージは、龍宮城だ。

このコンサートの数日前、野川さくらちゃんの新曲「SAKURAマジック」を聴いた。曲の終わりのほうに「10年経っても、100年経っても、ずっといっしょだよ」という台詞がある。これを耳にした時、わたしは撃ち抜かれてしまった。この台詞を、普通の女の子に言われたとしても「そのくらいの心意気だよ」という意味で受け取って嬉しいとは思うが、彼女にとってこれは、本当のことなのだ。凄い。さくらちゃんは、こうきっぱりと言い切ることで擬似恋愛レベルのアイドルを完全に超越したのだ。メディアに自分を映しこみ、降らせたり流したりして、それをファン一人一人が受け取り大切に保存する「アイドル」のみが言っていい台詞なんだとわたしは思った。わたしたちは、日々老い、変わってゆく。しかし、デジタルの虹色の溝に封印された「愛と安らぎの天使」野川さくらちゃんは、何年経っても変わらぬ姿でそこにいてくれる。いつまでも、やさしい歌声を聴かせてくれるのだ。

そんな「歌姫」が、わたしたちの前に降臨した。白いドレスを身にまとった彼女が腕を伸ばすたび、その腕にまとわれた羽衣が揺れて魔法をかける。わたしたちは夢の世界にいた。最高のほめ言葉を贈りたい。野川さくらちゃんは、最高にアイドルだ!!
(2003.11)

## 8.「うしろゆびさされ組」で、いいじゃないかー!!

ちかごろはUNDER17の2枚のベスト盤が発売ってことで（ありがとうございます!!）プロモーションで取材をしていただくことが多いのですが、そこでよく「ルーツミュージックは何ですか?」という質問をいただきます。わたしの好きな音楽は幼少の頃から聴いていたアニメ/アイドルの曲と、ある程度大人になってから聴きまくったロック/ダンスなどの2層構造になっているような気がするのですが、資料をあさるうち、そのすごさを再確認したのがおニャン子クラブの「うしろゆびさされ組」です。

デビューシングルはグループと同名の「うしろゆびさされ組」で、1985年発売…もう大昔ですね。この曲はアニメ「ハイスクール!奇面組」のオープニングテーマだったので、知ってる人もいるんじゃないでしょうか。で、彼女達はアニメの中に出てくるキャラクター「河川唯（かわゆい）」と「宇留千絵」のイメージに合った女の子ということで選ばれたらしく、なんと一応高校の制服、セーラー服を着て歌うんですよ!! 多分これって世界最初のコスプレアイドルなんじゃないでしょうか。

それから歌詞の内容がまたすごい。ちゃんと奇面組のことが書かれているのだと思うのですが、わたしが聴くと、いわゆる、当時はまだその呼称すらなかった「オタク」のことを歌っているとしか思えない…。SE的な決めのポイントが多く盛り上がれそうで、マイナーコードで妖しく始まりサビ前でメジャーに転調する曲の盛り上がり感といい、最高です。

しかし、自分では意識してないつもりでも、わたしの曲、超影響受けてるなあ。「アンセブっぽいよー!!」っていうか、部屋にあるシングルカセットと8cmCDシングルの山、これがわたしのアンセブの曲のルーツなのだなあとしみじみ思ったのでした。（2004.2）

「うしろゆびさされ組」
（ポニーキャニオン）
←ジャケット裏面
↓ジャケット表面

## 9.「萌え」ってオープン!!

代々木八幡に「ルヴァン」というパン屋さんがあります。このお店のパンの特徴は、イーストフードを使わない天然酵母の生地で、粉からお店でひいて作っているということだそうです。わたしは以前このお店の近くの学校に通っていたので、仕事帰りなど、懐かしくなり買って帰ることがよくあります。数多くあるメニューの中でも「野菜ピザ」はパン屋さんにあるピザものの概念を覆すうまさです。

先日、わたしは空いた時間を新宿伊勢丹の地下でつぶしていたところ、このお店の店主の方が書いた1冊の本("ルヴァンの天然酵母のパン"/甲田幹夫さん著、柴田書店刊)を見つけました。そこには麦の種類から粉のひき方、焼き方までパンの作り方が1から10まで詳細に書いてあるのです。わたしは驚きました。普通、おいしいお店などは「企業秘密です」などと言って、そのレシピは内緒にしたりするものですよね。こうもオープンに解説してあるなんて!! そしてそのとき友人であるとあるアーティストと美術館の帰りにした話を思い出しました。

現代美術はここ20年で衰退してしまったとよく言われ、その一方で、グラフィティやストリートアートは目覚しく発展していっていて面白い。それはなぜか。現代美術の世界のアーティストは、自分が見つけた手法を他に教えたがらない、極端に言えば、墓の中まで持っていってしまう人が多いそうです。一方、グラフィティはかっこいいやり方があったらどんどん仲間にも広めたり、見かけたものを真似したりといったフランクさがあるそうです。そういう考え方の違いがそのシーン自体を活気あるものにするかに関わってくる。そんな話をしていて、わたしの頭には「オープンソース」「Linux」なんていう言葉も浮かぶのでした。

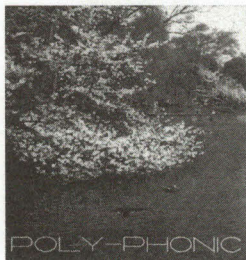
それをふまえるとわたしが好きな"萌え"の世界ってやっぱりとってもオープンでライトで素敵です。ほかのアーティストのいいとこをどんどん吸収して影響しあって自分なりのリビドー未満の"萌え"を追求する「アーティスト」ってだいたいそういう自由さや無邪気な遊び心を持ってるんじゃないかと思うのです。しかしその中でも、やっぱりオピニオンリーダー的なものになる人っていうのがいるわけで。そーゆーのに、わたしは憧れるのです。(2004.5)

## 10. モモーイただいま修業中！

わたしが歌を作るときには奔放に、決め事なんかなしに心から自由にやろうと思っているのだが､ひとつだけ気をつけていることがある。それは､その曲を作るモチベーションに個人的理由が必ず存在するようにしようということだ。とくに、UNDER17はゲームやアニメーションのタイアップソングを歌わせていただくユニットなので、その曲が存在する理由ははじめからあってくれる。舞台設定やキャラクターの性格がわかっていれば、ロジックで数学的に歌を組み立てることはできる。そのパズルを、時間内に完成させることができるのが、プロの仕事なんだろうとも思う。でも、そういう仕事の仕方をするにはわたしはまだ若いのかもしれない。わたしにはまだ、歌にしたい"衝動"があるからだ。

わたしが書いた「Angelic Magic」という曲の歌詞の一部に「人の心を動かせるのは"まごころ"それだけだから」という一節がある。沢山の方に歌を聴いていただけるのはエキサイティングなことだが、その一人一人は、それぞれ人生がある人間だ。何かを感じてもらうには、わたしが一人の人間として感じることという"核"がないと、無理な気がする。悲しいことが起きても「それまでを歌に転嫁すれば負の感情も意味をもつ」という正当化のもとに毎日を過ごせる。この食物連鎖みたいなサイクルがうまいことまわっていると思える時、わたしは幸せを感じる。

わたしが最大の目標とするテーマソングは、卒業式での「仰げば尊し」であり､「蛍の光」だ。卒業式では、式が始まった頃にはなんともなくても、歌を歌いだすと急に、生徒も親も、涙もろくなる。別に歌詞の内容をそんなに理解しているわけでなくても(笑い)、なぜか、泣けてしまう。歌には、音楽には、人の心を素直に柔軟にさせる、あるいは1の感情を100倍にもするような不思議なパワーがある。その「魔法」をわたしは使えるマジシャンになりたい、と幼い頃から夢見ていたのだ。

今日もモモーイは魔法使いの修行を続けまっす!!(2004.8)

## 11. 昔話の中にだって萌えは生きている!!

「桃井さんにとって"萌え"ってなんですか」という質問をよくしていただくのだけれど、そのたびにわたしは違う答えをしているような気がする…(笑い)。にゃーん。でもね、この原稿を書かせていただいている時点での感覚的な意見だけれど、「萌え」を定義するのには、なんだか「漢字一文字」がよく似合う気がします。
「○○のこと」とかいう文章的な説明じゃなくて、たとえば「愛」「恋」「幼」「禁」「若」「蒼」「撫」とか。というのは、表意文字を見て何かを反射的にイメージする時と、美少女のイラストを見て"感じる"感覚って、なんとなく近いなあって思うのです。
「萌え」ってもしかして、この日本という特殊な環境、いままでの歴史のすべてが積み重なって奇跡的に起こった感情、というか、ずっと側にあったのだけれど、それを体現するボキャブラリを近頃やっと授かったという感じでしょうか。そう思うとこの言葉がポピュラーになったのがちょうど1990年代から2000年代にさしかかるあたりだというのも興味深いです。「かわいい」の時代とクロスフェードして「萌え」に気づく時代が来たんでしょう。
　UNDER17の今年最初のシングル「ラブスレイブ」のテーマは「かぐや姫」でした。「竹取物語」は日本最古の物語ですが、わたしはそれを日本最古の「萌えモノ」でもあると思っているからです。非オタクの人が萌えモノを揶揄するとき、「突然12人の妹が現れるわけないじゃないか」などという言い方をするのをよく聞きますが、「竹取物語」でも、翁が突然光る竹を見つけ、それを割ってみたら中から玉のような美少女が現れるわけです。ファンタジーの前に整合を求めるなんて今も昔もナンセンスなことだと思うのです。(2004.11)

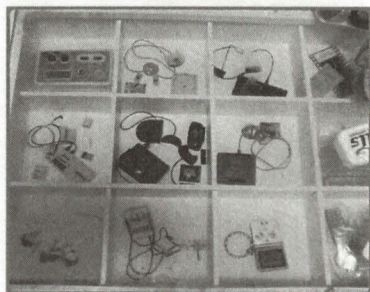
## 12. モモーイの、ひと夏の経験 in アキバ…。私小説でっす!!

今から約10年ほど前のこと。わたしは高校生でした。ある日の休み時間、同級生が教室でアルバイト情報誌をめくっていたと思うと、ちょっと興奮気味にこう言いました。「時給がいい!!」…指差したその求人記事に記された住所は、「千代田区外神田」。「場所がわかんないし、ちょっとこわい」「あたしこのへん詳しいよ…なぜか」ということで、一緒に面接に行くことにしました。

そのお店はいわゆる「ジャンク屋」でした。「ジャンク屋の店員って男ばっかだけど、商品を女の子が手渡してくれたらうれしいでしょ」とは店長の弁。今考えたら「元祖萌え系ジャンク屋」だったのかもしれませんね…(笑い)。そして、流れのまま、わたしもそこで働くこととなったのです。

店内にはDOS/Vパーツや、テレビ局の払い下げ品などの廃品がごちゃごちゃと積まれています。基本的にはレジ係なので商品知識は必要ないのですが、非おたくの友人は売っている物の内容をまったく理解していない様子(当たり前です)。勤めだして2日もするとお客さんからの質問には専らわたしが答えているのでした。

そんな、わたしがアキバでレジを打っては昼食にサンボの牛丼やラホールのカレーを食べていた、暑い暑ぅ〜い夏の日。同じビルの一室に、ちょっと毛色の違うお店がオープンしたのです。その名は「とらのあな」。大人になって、そのお店のCMソングを自分が作らせていただくことになるとは…その時のわたしは思いもしないのでした。

週末の混雑も一段落、まったりとした夕方。「あれ? ここにあった四角い小さいやつ、1個少なくなってない?」それはレジ前に並べてあったバルクのCPU、ペンティアム100メガヘルツ…当時は約8万円くらいする代物です。商品知識のない女の子が二人だけで店番をしているため、高額商品の万引きが多発。売り上げも、わたし達の笑顔むなしく、ふるいませんでした。わたしがバイトしていたジャンク屋は、ひと夏で閉店してしまったのでした。(2005.2)

## 13. モモーイは台湾式家庭料理が大好き!! ウマーでした。

モモーイは、2月中旬、台北大学体育館で行われた、「FancyFrontier5」で歌わせていただきました!! このイベントは日本でいうコミケみたいな感じで、1日約2万人が来場するという台湾最大規模の同人誌即売会です。現場に行くまで、どんな雰囲気なのか全く予測できないのがイベントの楽しいところ。とくに今回は海外。期待と不安が入り混じるような、UNDER17ではじめて「キャラフェス」会場で歌ったときの感情に似たものを抱きつつ台湾に到着しました。

しかし、まさに「同人とOTAKUは世界の共通語」!! カルチャーショックをほとんど感じず(笑い)。日本のイベントと雰囲気いっしょだよー、居心地いいよ(笑い)。でもね、花束をいただいたり、わたしが来るからとオリジナルTシャツを作って応援してくださる方がいてくれたり、感激しました。

この日、新曲「LOVE.EXE」を初披露させていただきました。この曲のわたし的な裏テーマを要約すると、「ネットとかある時代なんだし、みんな殺伐とせず仲良くしようよ!!」ということなんです。たとえば、台湾の方も日本のウェブページを見ているから、アニメやなんかの情報でもタイムラグがない、だからこうやって一緒に盛り上がれる……本当に素敵なことですよね。そういう想いを、たとえ言葉が違っても、歌でわかってもらえた気がして感激しました。台湾の方と日本の方がいっしょに日本式の応援をしてくれてすごく嬉しかったです。

なんかね、台湾に行くことを特別なことじゃなくしたい、と思いました。だって、みなさんに「萌え萌えですかー?」って聞いたら「萌え萌え〜」って答えてくれましたよ。わたしは、美少女ゲームやアニメの世界を盛り上げたいと思ってステージで歌わせていただいてきたけど、その活動はまだまだ始まったばかりなのかもしれません。歌には、みんなを一つにする、思い出のブックマークになる力があると信じてます。とても前向きな気持ちになれた訪台でした。(2005.5)

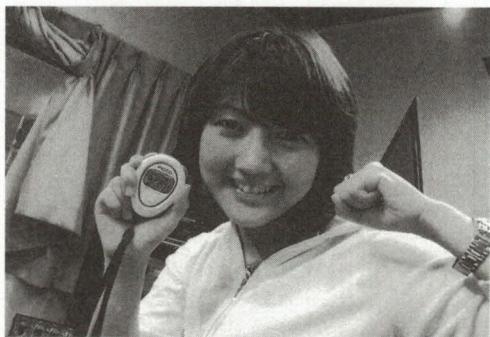
## 14. 最近、「萌えって何なんですか?」とよく聞かれるけど……

一言で答えられるような話ではないっ。

それに、そんな野暮な質問をいきなり投げかけてくるような「あっち側の人」に対してなら、なおさらだ。でも、ここは「電撃萌王」。ちょっとでも共感してくれる方がいると信じて、記しておこうと思う。

よくネタにされる話だが、美少女ゲームのコスプレ衣装の既製品を扱っている店では、女性用Mサイズ同様にXLサイズが売れると聞く。しかし、それを着る男性は、「女性」になりたいわけではないんだと思う。女性と男性の視点を行ったり来たりしているのではないかなあ。それから、同人誌では「ふたなり」(簡潔に言ってしまえば両性具有のこと)というジャンルが人気だ。

そういうことを知ると、おたくの男性の一部は、わたしに極めて近いセクシャリティ……「ねじれ」を持ってるんじゃないかなあと想像して、共感してしまう。自分は男でも女でもなく、自分の肉体を抜け出して、別の3つ目の視点になっているのだ。作品やいろんなものを鑑賞している間はね。それはリビドーを伴うものもあれば、そうでなく、井上陽水さんの「白い一日」という曲があるが、その主人公のように、ただ見つめていたい、そんな感覚もあるんではないか。

わたしは、それが「萌え」の正体なのではないかと、今は、思ってます。(2005.8)

# 15. これは「萌え以上」だ（感涙）。「アキハバラブ振り付けビデオ」裏話…。

この夏の秋葉原での「打ち水大作戦」のキャンペーンのために作らせていただいた曲「アキハバラブ」が大変好評で、嬉しい限りです。応援してくださった方、打ち水してくれた人、ありがとう!!「愛・地球博」でのステージでは、2500人のお客さんを前にしてこの曲を披露し、華やかにこの夏のイベントラッシュを締めくくることができました。

この曲を歌ってくれているのは、3人組アイドル『ぱふゅーむ』です。先日リリースされた「アキハバラブ」のCDについて、わたしはひとつわがままを言わせてもらいました。

それは、同梱されるDVDに、「振り付けビデオ」を収録してほしいということです。「正面、後ろ、アップの3カメラで撮影した映像を、DVDのマルチアングル機能で切り替えられるようにしてほしい!!」。実はこの「マルチアングル振り付けビデオ」はわたしがずっと昔から夢見ていたアイディアだったのです。完成したものを観てわたしはもー、ほくほく顔になってしまいました。

バックは白で編集は皆無、しかしカメラを観ている人が自由に切り替えることができるので、それが演出ということになります。観つつ一緒に踊ることもできれば、何度も繰り返し鑑賞することも自由です。そう、これは「振り付けビデオ」ですが、それ以上の価値を持っているのです。

"アーティスト"とは0から1を生み出す、芸術品を作る人のことを言うのだと思いますが、"アイドル"とは、わたしは、その存在そのものが芸術品以上である貴いものだと思っています。言葉どおりの「人間国宝」、キラキラ輝く、可憐な花のような存在です。その魅力を、純粋に、ありのままに閉じ込めたい…それがこのビデオの真の狙いです（言ってしまった!!）。

まったく新しいこの贅沢な芸術が成立しているのは、ぱふゅーむのメンバーそれぞれの魅力と、今まで積み重ねてきた努力、才能があるからに他なりません。この映像を見ていると楽しくなってくるのは、3人が、いつでも明るく、人に幸せを運ぶ使命を帯びているからだと思います。

モモーイは断言します。ぱふゅーむは、本物のアイドルです!!（2005.11）

## 16. モモーイの「萌えイズム」とは何なのか。ちょっとあぶない最終回でっす♪

最終回なので、わたしが今思っていることを臆面もなく書いていきたいと思います。覚悟してね（深呼吸）。……みんな「もえもえもえもえ」言ってばっか!!! もううんざりじゃよ!!! 萌えという言葉を陵辱するな。萌えのインフレだわ!!!

あれは、UNDER17の活動をスタートしたばかりの頃、小麦ちゃんプロジェクトの真っ只中でした。「"萌王"というその名の通りの雑誌が出来るんです!!」と聞いて「ついに!!」と思い、そのコンセプトに共感し、嬉々として連載を始めさせていただきました。それ以来ずっとわたしは自分なりの「萌え」を追求するべく、みなさんの応援をいただきながら、突進してきました。

わたしは、「萌えとは何ですか？」と聞かれたときの回答をいくつか持ち合わせてはいますが、実はそれらは、自分の中の感情を無理矢理日本語にエンコードしたものに過ぎないのです。かなりビットレートは落ちているかもしれません。言わば「萌え」が何かなんて、人に教えてもらう事じゃないんですよ!! 知らないなら知らないほうが幸せなのかもと思うことすらあります。メイド=萌えなわけじゃない、メガネっ娘=萌えなわけじゃない。自分の中になんとも抑えきれない感情が生まれるということが重要なのです。そこには、その人の生き様や、想い出や、心の傷や、コンプレックスや、笑いのツボや、本能、いわば人生（DNAの記憶も含めた？）の過去ログのすべてが、意識せずとも影響してくるのです。だから、ヲタが全員メイドに萌えると思ってほしくない、ヲタ自身にも、そう思い込んでほしくないとわたしは思います。……そりゃメイドさんは大概かわいいけどにゃ。同じ萌えでも、自分で感じて、その属性に辿り着くことが大事だと思うのです。

前述したように、萌えとは言葉で説明できるものではないのです。とてもピュアなものであると同時に、危険なものでもあるとわたしは思います（日本刀の美しさ、砂浜に作った城に近い）。この、せつなく甘い、手が届きそうで届かない感情を表現するには、わたしには「音楽」しかないと思いました。萌えとは、淡いピンク色をしていることが多くて、子供の心を持った大人と、大人の心を持った子供たちの世界に漂っているものである気がします。だけど、アナーキーで、時に攻撃的で……ロックという名前がつく前のロックは、もしかしたらこんな感じだったんだろうな。萌えは、一人同士のパーティだ!!!

わたしは、これからも、わたしなりの萌えのもーっと深いところ、萌えの根っこにあるもの。そういうものをじーっと見つめて活動していきます。

この連載を始めさせていただいてから今までは、ひとつの「時代」だった……そんな気がしてしまう年の瀬です。今年を振り返りながら、あなたにとって「本当の萌え」とは何なのか、もういちど見つめてみてほしいです。

わたしも、そうしますね。また、お会いしましょう!!
最後まで読んでくださって、どうもありがとうございましたッ!!（2006.2）

# 放課後、アキバ通い 第1回

「……アキバ君ったら。最近ちやほやされてるからって調子に乗ってるんじゃないの!? もう、知らないッ。私は…アキバ君の事なんて、何とも思ってないんだから。そりゃ、たまたま小さい頃から家が近所で、ずっと仲のいい幼馴染だったけど…。何!? さっきからアキバ君の話ばっかりしてるって!? そ、そんなことないわよ。アキバ君…なんか…。か、勝手にすればいいんだわ!!」

これが、わたしの今の心境です。テレビや雑誌などでやたら「アキバ特集」ばかり。わたしが出会った頃のアキバ君は、冴えない、でも真っ直ぐで憎めない男の子でした。最近、久しぶりに一人でアキバを歩いてみました。それはまるで、坊主頭で短パンを着て15段切り替えの自転車に乗ってガリガリ君をかじっていた小学校時代の同級生に久しぶりに会ったら、髪は明るい無造作ヘア、スーツの中のシャツのボタンは上2つを空けヒルズ族風、バーニーズニューヨークで靴を買いデザインケータイを持ちネイルサロンに通うメトロセクシャルに変貌していたかのような複雑な心境でした。いじめられていたエルメスを助けた「電車男」が浦島太郎なら、わたしもまた、アキバのビル風に吹かれていると、玉手箱を開けてしまった浦島太郎の気持ちが少し分かる気がしました。

わたしがひとりでアキバ通いを始めたのは、中学生の頃。学校が電車通学だったこともあって、帰りにそのまま乗り越してはアキバに行くことが楽しみでした。そんな時、わたしの頭の中では「A列車で行こう」が流れていました（同名のシミュレーションゲームじゃないですよ。笑）。わたしにとって中央総武

線は「"A"train」だったんです。
頻繁に通うようになった直接の動機は…まあ、端的に言うと、普段は水曜日に発売されるはずの雑誌が、月曜日に買えるという魔法のようなお店があったのがきっかけでした。エアブラシで描かれた狐のキャラクターが表紙の隔週発売ゲーム雑誌、そして反面教師という名目でコードレス電話の電波の傍受や万引き防止タグのセキュリティホールについて書かれたコンパクトサイズの月刊誌。わたしはその2つを特に熱心に愛読していました。当時、中学生女子がアキバのお店に頻繁に出入りするなんて珍しかったのか、何度か行くうちに顔見知りになり、仲良くなった店員さんもいました。そんな学校では知り合えないような大人達から発売前のゲームの情報や新ハードの噂を聞き出すことも、モラトリアムな少女にはトキメキでした。
この連載では次号から、そんなわたしのアキバクロニクル、夢だったのか現実だったのかも分からなくなってしまうような遠い記憶を掘り起こして綴っていきたいと思います。お楽しみに!!
（2006・6）

# 放課後、アキバ通い 第2回

わたしはひどくおなかが空いていました。土曜日、授業が終わってからすぐに家に帰ろうと思っていたのでお弁当を持たずに中学に登校したものの、その足で秋葉原に向かってしまったのです。

いつもの黄色い電車を少し乗り越せば、秋葉原が見えてきます。駅が近づくと他の街にはない雑多さが窓に広がります。小さな雑居ビルと大きな家電店が乱立するその光景を見るとわたしはいつも胸躍るのでした。原宿や渋谷に興味がない訳ではありません。でも、そこに向かう時にこれほどのときめきは味わえないのです。

いつもアキバには一人でこっそり行っていました。学校の友達に教えたところで、この感じを分け合えるような同志は居ないと感じていたからです。笑われることはないにしても、手ごたえのなさそうな相手に敢えてこの密かな楽しみをわざわざ教えるなんて野暮だと思っていました。わたしにとってアキバは秘密基地のような、とっておきの場所だったのです。

電車を降りたらデパート口から出るのが通だと思っていました。その頃の秋葉原駅は階段と通路が入り組んだ複雑な構造になっており、週末の電気街口はいつもごった返していました。芋洗いのような日も珍しくありません。隣接するデパート口から降りれば、デパートのフロアを眺めながら駅の建物の外へ出られるし一石二鳥、知る者だけの優雅な気分を味わえるのでした。

わたしは改札のすぐ隣にある「クレープハウスユニ」でメロンソーダを買い、ストロー越しにまずは一

口、渇きを癒します。今日はどのルートで店を回ろうと頭の中で計画を立てようとしますが、なにせ空腹には勝てません。ビルの表に出ると、さわやかな晴天。ウールのブレザーの冬服では暑いくらいの陽気です。そんな気持ちいい気候の時、わたしが向かう先は決まっていました。

駅を出て左、通称「肉ビル」と呼ばれる「肉の万世」です。しかしそこで一人で食事を摂るわけではありません。テイクアウトで「万かつサンド」をオーダーし、「さあ、どこで食べようかな」。

そのまま神田方面には歩かず、中央通りを駅のほうへ引き返します。駅前広場でもいいけれど、思いついたことがありました。「あ、そうだ。デザートに、チチブデンキ前の自販機で缶入りグレープフルーツゼリーも買っていこう」。

なぜかこの頃、レーザーディスクプレイヤーの店頭デモは、決まって森高千里のライブビデオでした。そんな喧騒をくぐり抜け、少し歩いて、秋葉原唯一の公園（だと思う）芳林公園のベンチに到着します。メロンソーダの安っぽい紙コップはすっかり汗をかき、ぶにょぶにょです。氷は解けて味が薄くなってしまっていました。しかしそれが熱々の「万かつサンド」の濃厚なソースの味と妙にマッチします。「5回ふってね！」というパッケージの注意書きをしっかり守り、飲み込む缶入りグレープフルーツゼリーの苦味に安心感のようなものを覚える頃、ベンチに座る足にかかる木漏れ日のざわめきが、近づく夏を予感させました。

（2006・7）

# 放課後、アキバ通い 第3回

経験上、わたしは知っていた。まだ店頭には並んではいないが、顔見知りの店員さんにタイトルを言えば、レジの下あたりからごそごそと取り出して静かに売ってくれる。その日もわたしは、明日発売のはずの新作ソフトをしっかりゲットしていた。この店ではプライバシーに配慮してか、店名も何も書かれていない、中身が透けて見えることもない真っ黒な袋に入れて渡してくれる。左手の重たい学生かばんとうらはらに、右手に握られたビニール袋の中にある小さな箱の感触がわたしの心を躍らせるのであった。「ああぅぅ……早く開けたいぃぃ」（心の声）。勿論ここに本体があるわけでもないから遊べない。しかし、指名買いだったからパッケージもよく見ていないし、裏のコメントさえ読んでない。説明書はどんなものか？ ブックレットになっているのか。新しいイラストは描いてあるのだろうか。

わたしは喫茶店に足を運んだ。楽しみにしていたアイドルのCDを買ったときも、受信機を買ったときも、わたしは買ったままの状態を保持して家まで帰れたことがなかった。我慢できず、途中のどこかで開けてしまうのである。

その日選んだお店は、中央通り沿いにひっそりとあった。階段で地下へと下りる。薄暗い店内があやしい雰囲気だが、もちろん普通の喫茶店だ。ウエイトレスの女性は決まってアジア系外国人だった。「いらっしゃいませ」というコトバと注文をメモする手のつたなさが、いつもわたしを半分不安な、見守るような気持ちにさせるのだった。

店内は広くはない。壁にあるアイスコーヒーのポスターには手描きの赤字で「300円」と入っている。観葉植物がクーラーの風でびゅうびゅう揺れる。今日も外は暑かった。わたしはお冷を口にし、卓上のメニューを手に取る。

6台あるテーブルは、なぜかすべて、インベーダーの時代を思わせるテーブル筐体(きょうたい)なのだった。そのうち2台には脱衣麻雀の基板が入れられていた。前来た時は妙に混んでいて、ナウシカやラムちゃんに似たキャラがあられもない姿になっていくゲームのデモが延々流れるテーブルに通されてしまった。気になってつい見てしまうのだが、まだ中学生のわたしには、そこでコーヒーを飲むのは気恥ずかしく、落ち着かなかった。今日の席は麻雀ゲームではあるが脱衣ものではない。わたしは安心して、バタートーストとアイスティーを注文した。

注文が済んだら、いよいよ袋の中身を確認する。正直、食べ物や飲み物が欲しいわけではない。これをゆっくり開けるスペースが欲しかったのだ。

「しまった、しくじった」。焦ったせいで箱の口の端を少し折ってしまった。でも仕方がない。わたしは説明書を取り出すと、熟読し始めた。

そのうち、トーストとアイスティーが運ばれてきた。わたしは急いでテーブルの上を片付ける。椅子を引いて前に出ようとすると、筐体から突き出している操作パネルが膝に当たった。天板が遠い。食事をするには不向きだ。しかし、モニタの照り返しの中、トーストをぱくつき、殆ど氷のアイスティーを飲み終える。ひととおりおなかいっぱいになり、ゲームモニタの画面の上のガラスに並ぶ食器、そしてゲームの取説を見て、わたしは思うのだった。

「大人になって一人暮らしするようになったら、部屋のテーブルは、筐体がいい」。

（2006・8）

# 放課後、アキバ通い 第4回

「事実」とは一体何なのか。わたしは時々混乱することがある。缶ジュースの名前やらCMのフレーズやら、遠い昔のかすかな記憶がお風呂に入っている時などにポロッと出てきて「あんなの、あったな」と無性に気になり、ネットで検索する。そして、見つけるとほっとするのだ。

そこは、そもそもは無線機の老舗だったようだが、わたしがアキバに通う頃にはパソコン関係の量販店として中央通り沿いに大きな店舗を構えていた。しかし、このビルはいつも上の階へ行くに従って、とくに平日には人がまばら……というか、フロアに客が自分一人というのも珍しくなかった。どんどんアキバにハマりつつあり、新しい「自分だけの穴場」を探すのを楽しみにしているわたしには、格好のターゲットである。

4階は、ラジコンや模型の売り場だった。家電の街からゲームの街へ変わりつつあったアキバでは、やはりこのような趣味の物の需要があるのかと納得した。が、そこに客がいるのは見たことがなかった。店側にしたら皮肉なことであるが、自分以外に誰もいないというのは気まずいもので、この間来た時はこの階でなんとなく引き返してしまった。しかしその日は気が向いて、もう一つ上の階へ行ってみようと思った。

ゆっくりと静かにドアが開くとそこは他の売り場とはまったく印象が違う。こういうお店の照明といえば無駄だと思うほど明るい蛍光灯が煌々と点いているのがお約束だが、薄暗かった。一瞬倉庫だと思い入

るのをためらったが、奥のほうに天井から「¥お会計」という札が下がっているのが見えたので、ここも売り場なのだと確信した。エレベータを降りて一歩踏み出すと、わたしの目には様々なターンテーブル、そして当時まだ珍しかったＣＤＪプレイヤー（ＣＤでＤＪができる機材）、ミキサーが飛び込んできた。ＤＪに憧れていたわたしにはとても興味深い品揃えだった。しかしここでこんなものを売っているなんてなんとも意外だ。もうひとつ驚いたことがあった。この売り場には人がいる！　わたしの他に、ニット帽をかぶった男性が機材を眺めているのだった。わたしはさらに店の奥へと進んだ。

細長い売り場の左手奥に、ガラスケースで区切られたレジがあった。そのガラスケース中にあるものを見てわたしはまたまた驚いた。香港に行った時に見たことがある「100in1」のファミコンソフトである。もちろんイリーガルだ。スーファミ用やメガドラ用が十本程度、中途半端な品揃えで整然と並べられている。そして、レジコーナーの内側では、いかつい黒人の男性二人が談笑している。制服は着ていないが、レジの前にいるから、店員なのだろう。わたしはそのインパクトを受け入れられずにぼーっと見ていると、目が合ってしまった。何も買わず、またエレベータに乗ったのだった。

あれから十余年。昔のアキバの話題が出ると必ずあの店のことを話すのだが、知っている人に会ったことがない。あの店は本当に存在したのだろうか？　それとも、わたしが見た幻だったのか。奇妙な雰囲気がいまだに忘れられない。

（２００６・９）

# 放課後、アキバ通い 第5回

わたしの財布はいつも、カードでいっぱい。それは、中学生の頃から変わらなかった。子供のわずかな持ち物ではお財布のカードホルダーを満たすことはできない。そのすきまを埋めるポイントカードはなんだかうれしい存在だった。

わたしがアキバ通いをするようになったきっかけは複合的に色々あるが、その一つに、巨大なCD店が多く存在するということがある。当時はまだ「タワーレコード」「HMV」などは今のようにメジャーではなく、わたしはよく六本木や池袋の「WAVE」という大型店に通っては、並ぶ膨大なCDを眺めて一日過ごした。小学1年生の頃から一人で電車通学だったので、電車に乗って少し遠くまで出かけるのは欲求があれば自然なことだ。有名なもの、無名なもの、新しいもの、旧いもの。とにかくCDがずらーっと並ぶ空間は、わたしにとって天国だった。しかし、家電を買うため（だったと思う）両親に連れて行ってもらった秋葉原は、わたしが知っていたそのテの店をやすやすと凌駕していたのである。

ビルの1フロアどころではない。建物全部が、CDやLDなのだ。わたしが見たことないようなアニメのLDもある。わたしはいつしか、一人で秋葉原にばかり行くようになっていた。当時はものすごく高くて手が出なかったが、ジャケットを見たり、店内で流されているビデオを見ているだけで楽しかった。

まず、石丸電気に寄り「今月の廃盤」のワゴンをチェックする。お店の隅に、今月で廃盤になってしまうCDだけが肩を寄せ合うように置かれているワゴンがあるのだ。そして何箇所かCD店を回り、最後に

行くのは決まって、お気に入りのソフトターミナルシントクだ。なぜいつも最後に行くかというと、並ばなくて済んだからである。他のお店は、週末ともなると店内の混雑はすさまじいものがあり、レジをしてもらうのに整理券をもらって店内で時間をつぶさなければならないほどだった。その点、シントクは何台かレジがあって、いつでもすぐに買える。雑多な秋葉原とは思えない赤を貴重としたおしゃれな内装。豊富な試聴機。そして、アイドルのイベントが多く開かれることでも有名だったようだ。わたしはすっかりその店を気に入ってしまっていた。

初めて店に行った時に作ってもらったポイントカードは、1000円ごとに一つのスタンプがもらえる。1冊たまると、好きなCD1枚と交換できる。わたしの財布の中にはもうすでに3冊目があった。わたしはお小遣いが尽きた時の保険のようなつもりで、それらを大切にとっていた。何度も通っては押してもらったスタンプ。それには愛着があり、ただでもらえるからこそお気に入りの一枚を選びたいという気持ちもあった。わたしは、いつかそのスタンプカードを交換するに値するCDが発売するまで待とうと、密かに楽しみにしているふしもあった。その日は日曜だった。特に予定もないので、わたしはいつものように、秋葉原に向かう。駅を出てガード下の信号を渡ると、すぐその店はある。ソフトターミナルシントク。「あれ?」年中無休のはずの店のシャッターが閉まり、いつもと様子が違う。駆け寄ると、張り紙が1枚。会社が倒産し、閉館したという。

(2006・10)

# 放課後、アキバ通い 第6回

90年代。アーケードゲームの中古の基板を買って家で遊ぶという、通好みな趣味が盛んな頃があった。

わたしはその日も、アキバで手に入れた早売りのアーケードゲーム専門誌を読み、その情報の速さと誤植の多さに笑いつつ、広告を眺めていた。極小な文字で、ゲームのタイトル一覧が載っている。見づらいので、わたしは指で辿ってその表を読む。「ペンゴ／5K」「ストリートファイターII／150K」。ちなみに、数字の横に書いてある「K」とは三振の数ではなく、値段である。「キロ＝千」なので×1000すればいいのだ。この頃、なぜか基板の価格はKで書かれることが殆どであった。

次の週末。その雑誌片手に秋葉原の駅を降り、簡素でわかりやすい地図の通りに歩いていくと、その店はあった。中央通りを一本入った路地に狭い入り口があって、表には店名のみが書かれた看板が出してある。中に入ってみると、まずはフレームのないブラウン管がむき出しのモニタがずらっと並んでいる。一台だけ稼動していた。東亜プランのシューティングゲーム「ドギューーン」のデモなのだった。ゲーセンで見慣れた画面だが、ここには大きな筐体はない。あるのはモニタと、ハーネスと呼ばれるケーブルでつながれた緑色の基板、そしてコンパネと呼ばれる機械である。コンパネとは、アーケードゲームのコントローラの部分だけを独立させたような箱で、これに基板とモニタをつなげばゲームが楽しめるのだ。有名なものでは当時大人気だった「ストII」のボスの名前から取ったのであろう「VEGA」、「コンボAV」などがあった。「コンボAV」の組み立てキットには、その手順を解説するビデオ「キューティー鈴木のいっしょ

にしようよコンボＡＶ」が付属していた（キューティー鈴木さんが半田ごて片手に笑顔でコパネを組み立て続けるというマニアックなビデオ。後半数分には謎な音楽に合わせてイメージカットも収録されている。キューティー鈴木さんについては「バトルガール」というＶシネマについて語りたいがそれはまた別の機会に）。

人が一人すれ違うのがやっとの、うなぎの寝床のような店内を奥へ進んでいくと、驚くことがあった。とにかく長細い店内の手前側は基板屋である。しかし、奥のほうはなぜか、文房具店になっているのだった。ｕｎｉの鉛筆、ノート定規などがしれっと売られている。わたしの頭の中は「？」でいっぱいになった。この予測不可能なカップリングこそが当時の秋葉原だったような気がする。

（２００６・11）

# 放課後、アキバ通い 第7回

アキバで一息つきたい時、わたしが行く店はいくつかあった。それらは場所、予算、おなかの空き具合、温度などの項目に分かれ頭の中でデータベース化されていた。

駅についてすぐに何か食べたい時は、電気街口の出口に隣接しているハンバーガーショップ「バルーン」へ。ここはいつも混雑していた。チェーン店のような構えなのだが、多分この一店しか存在しない。店員達はファーストフード特有の紙の帽子を被ってはいたが、皆ネクタイを締めたおじさんだった。ポテトがものすごく塩辛くて、はじめは「うげ」と思ったが、暑い夏には塩分補給になるような気がして、いつのまにか好きになっていた。

ラオックス・ザ・コンピューター館の地下にあった「Woods」という喫茶店は、よく冷えた。広いので、大人数で行っても満席で入れなかったことはない。イベントの後ここに寄り仲間達とミニコミ誌の打ち合わせをしたものである。そういえば、ここのコーヒーの味をあまり覚えてはいないが、楽しい歓談の記憶は残っている。今は閉店し跡地はメイド喫茶になっているらしい。

「3度の飯より」という言葉があるがその通り、目的を果たしてから「そういえばお腹すいた」と食べていないことに気付くことも多かった。そんな時、よく利用したのが「東洋」だった。ここは、390円のカレーライスが有名な喫茶店だった。中央通り沿いの地下という便利な場所なので、アイドルのイベントの整理券をもらった後、開演前までの時間をつぶすこともあった。

わたしがはじめてこの店でカレーを食べた日のことだ。お会計をしようと荷物を持って席を立つと、レジの横に小さなワゴンが出してあるのに気がついた。そこには紳士物の靴下が並べてある。3足1000円。わたしの頭の中は「?」でいっぱいになった。

次に行って、季節外れのかき氷を食べた時にも、靴下はあった。わたしは内気だったので、そのまま店を後にした。しかし3度目、勇気を出して聞いてみたのだ。

「あの、前からずっと、レジの横で靴下、売ってますよね……」

店主らしきおじさんが、にこやかに答えてくれた。

「ああ、結構ね、売れるんですよ。ビジネスマンの人なんかがね。雨の日に、雨宿りにうちに入ってくれて、靴下も買えたら便利でしょ」

「そうかもしれないけど……」

わたしは心の中でそう呟いたが、なんだかアキバらしくて、いいと思った。

(2006・12)

# モモーイのヲタ川柳に萌え〜っ

**はじめまして、桃井はるこです。わたしのラジオ番組「ウラモモーイ」に、リスナーのみんなが投稿してくれた川柳を紹介することにより、等身大のおたくの想いやそのキュートな生態を分かっていただきたいと思います。よろしくー　ヽ(´ー`)ノ**

その一

**ヲタップル　コスプレしたまま　ケンカする**

（神奈川県　アッシュな男）

今回が初回ですし、このコーナーのタイトルにもなっている「ヲタ」という言葉について、説明しておきましょう。おたく自身は、わたしも含め、「おたく」のことを略して「ヲタ」と呼ぶことが多いのです。そして「ヲタップル」というのは、「おたく同士のカップル」のこと。おたくには恋人がいないものだと思っていませんか？　でも、同じ趣味を仲良く楽しんでいるカップルも結構いるんですヨ。

そして、「コスプレ」ですが、好きなアニメやゲームのキャラの格好をすること…エッチなことをイメージした人、古いです!!　わたしのライブにも、カップルでわたしの衣装のコスプレをして観に来てくださっている方もいて、嬉しいんですよ。この川柳は、ケンカしていても同じ趣味を持っているカップル、そんな微笑ましさがよく出ていると思いました。（２００５・９・５）

その二

## 「ぐぐってよ」聞いたパンピー　キョトンとし

（住所不明　橋本はるき）

「ぐぐる」とは、ネットで有名な検索エンジン「google（www.google.jp）」で検索するという意味です。誰かに何か質問する時には、まず自分で検索して調べてからにしましょう。そうすることで高度な情報交換の場が成立するのです。

しかし、このような検索に引っかからないように作ってある、口コミでしかたどり着けないサイトもあったりするから、ネットは奥が深いのですね。

「パンピー」というのは一昔前には渋谷センター街のチーマーが使っていた記憶がありますが（なつかC!!）、「一般ピープル」の略です。ヲタの仲間内では自然に通じるのにパンピーには「ハァ？(ﾟДﾟ)」と言われてしまうようなコトバが結構あります。

世間では巨大掲示板「2ちゃんねる」で使われている言葉が、「ヲタ語」のように言われていますが、必ずしもそんなことはないと思います。そんな言葉に関しても今後このコーナーで紹介する機会があったらいいなと思っています。（2005・9・12）

その三

## 後（トンドル）いつまで続く？　筋肉痛

（神奈川県　ベガモモ）

後（トンドル）とは、アイドルや声優さんのライブで、歌っている曲に合わせて思いっきり飛び跳ねて応援することです。コンサート用ペンライトなど発光する棒状のものを持ち、曲に合わせてジャンプします。わたしは、このような光景を見るのがとても好きです。沢山のお客さんがいればいるほど美しいのですが、それは、灯かりのひとつひとつがその音楽を楽しんでいる証だからなんでしょうね。

しかし、曲のあいだずっと飛び跳ねているわけですから、かなりの体力を使うことになります。80年代のロックコンサートで頭の上で手をたたくのがはやりましたが、それを全身でやってるようなものです。でもやってみるとすごく楽しいんですよ。

…ということをなぜ知っているかというと、実はわたしは学生のころには週末ごとにデパートの屋上のキャンペーンやコンサートなどに足しげく通うお客の側だったんです。後（トンドル）は日本独自のとても素敵な音楽の楽しみ方だと思うので、今は自分のライブでやってもらえてとってもうれしいです。（2005・9・19）

その四

## 秋葉原　ああ秋葉原　秋葉原

（さいたま市　白寿）

秋葉原を歩く時には、メインストリートの中央通り沿いを歩いた後、そこから1本入るとある小路を中央通りと平行に歩くのをおすすめします。ごちゃごちゃと楽しいお店がいろいろあって、あっという間に時間が過ぎちゃいますよ!!（2005・9・26）

ここ1年くらいで、秋葉原の景色は激しく変わりました。10年前くらいまではアニメファンはアニメや同人誌ショップが多数存在する池袋やまんが古書店の多い中野に多く、アキバに生息するマニアはパソコン、ゲーム系でしたが、いまやメイド喫茶なども名物となり、トータルな「おたくの聖地」の様相です。

カフェや食事できるお店もあるし、ふつうの人も遊べる楽しい場所です。過ごしやすくなってきた秋には、ひととおりお店をまわった後、万世橋近くの「肉の万世」でかつサンドを買って、それを喧騒を離れた公園のベンチでゆったり食す……それがモモーイクオリティ。

その五

# 「がお」と鳴く「うにゅ〜」とほざく野郎かな

（奈良県　高橋珊璞）

おたくの人には、親密な仲間の前や、ふと気がぬけた時などに、会話のうしろに不思議な擬音がつく場合が多くあります。代表的なものが「○○だにゃあ」です。

普段は同じ年ごろの若者に比べむしろ正しい日本語を使っている人でも、たとえばコミケ（世界一の漫画同人誌イベント）の会場に一歩踏み入れたらとたん口調が変わり、「はにゃ〜、もう並んでますにゃあ」となるわけです。疲れた時には「うにゅ〜」、焦った時には「はわわわ」、困った時の「はにゃ〜ん」などは、いわゆる「アニメ語」です。アニメの中にだけ出てくる特有の言い回しですね。

でも…これをカワイイ女の子が言うのならいいのですが、外見はごつい成人男性だったりするわけで（笑）、普通の人は違和感を覚えるかもしれませんね。わたしは実はこのへんに「萌え」の秘密が隠されているんじゃないかと思うのです。

実は、おたくの男の子はそのかわいいアニメキャラに自分がなりたいのでは!?と思うことが多々あります。そして、これらのアニメ語が自然と出てくるシチュエーションとは、自分自身が開放されている証、居心地のいい、まさに「2・5次元」の環境に置かれた時だけなのかもしれないなーと思います。でも…くれぐれも「きんもーっ☆」（きもい、の意）と言われないよう、普段はつつしみたいものです（笑）。

（2005・10・3）

その六

# イベントで　知らぬ同士が　ペアルック

（兵庫県　ららぱ）

これは、声優さんやアイドルのイベント会場などで、グッズとして発売されている同じデザインのTシャツを着ている人が何人かいて、ペアルックのようになってしまったという、ちょっぴりこそばゆい状況を詠んだのだと思います。

想像すると、ちょぴり嬉しいような恥ずかしいような、カワイイシチュエーションですね。ヲタクの人というと、頭にバンダナ、紙袋、そして超目立つカラー印刷のアニメキャラのTシャツを着ているというイメージがあると思うんです。ところがどっこい、今はアニメやゲームのTシャツでも素敵なデザインのものも多いんですよ。わたしはこのような流れをとても興味深く思っています。好きな柄だから着ているTシャツで、服を買うのが苦手なヲタクの男の子も抵抗なく少しおしゃれになれたらとってもいいことだと思うのです。

わたしは、大阪のブランド「Mars16」とコラボレーションで自分のオリジナルTシャツを作っていますが、とっても好評です。ライブの時にステージ上から見つけると本当に嬉しいし、普段着てもらえていると、生活の中に溶け込んでいる気がして嬉しいものです。なのでもっといろんな種類のTシャツを作って、みんながおしゃれになってくれたら嬉しいなあ。

Tシャツは、自分が好きなものをファッションとしてアピールできるすごく貴重なメディアだと思います。最近は面白いデザインのものがネットなどで手軽に買えるので、お気に入りの一枚を探してみてはどうでしょう？（２００５・10・10）

その七

# ヲタだって　電車みたいな　恋したい

（大阪府　踊る！京阪御殿山）

先日、クライマックスになってきているドラマ「電車男」を観ました!!　ヲタのみなさんが出てくるところがやたらと面白かったんですけど…これはわたしの場合、自分がヲタだから〝あるあるネタ〟的に笑えるんです。普通の人はどんなふうに見るんでしょう…。お茶の間で母に2ちゃんねる用語の意味を聞かれ、あれこれとそのあらましまで解説しつつの鑑賞でした。

わたしは掲示板上でスレ（掲示板の書き込み）が進行している頃から見ていたのですが、このお話はおとぎ話的な普遍性に満ちていて本当にすごいと思います。現実は小説より（以下略）なのでしょうか、とっても感動できます。このドラマを観て、「ヲタクの彼氏が欲しい!!」と思うフツーの女の子が増殖するのも時間の問題ですね（ニヤリ）。

トレンディドラマの歴史を思い出してみると、古から、女の子は自分の世界にはないものを持っているピュアな男性が好きなものなんですよ。だから、いつその時が来てもいいように、ヲタクの男の子はチャンスを諦めないで堂々と、女の子は眼鏡の奥の純情を見抜いてあげる優しさを準備しておきたいものですね。しかし…電車さんはヲタク趣味を卒業しちゃうのでしょうか？　そこがわたしは気になるゾ!!　…2次元と3次元はべつばら。（2005・10・17）

その八

## 今どきの　若いヲタはと　三十路ヲタ

（東京都　きんどーにちょう）

アニメを観て、プラモを作り、永遠の少年の心を持ち続けつつも、昔を知っている分、今と比較してしまう、三十路ヲタ心。以前は1軒1軒店をまわって足で探すしかなかったレアアイテムがネットオークションでクリック数回で買えてしまう時代ですからね。

「昔はインターネットなんてなかったから、アイドルのイベントの日程は事務所に直接電話して聞いて行ったもんだよ…今は楽でいい時代だ」とか「昔はアキバ駅前はバスケットとスケートボードができる広場になっていて風情があったもんだ」とか「最近はアキバにもおしゃれなカフェがいっぱいあるが駅前の古炉奈（老舗の喫茶店。とても落ち着いた雰囲気。わたしもたまに行きます）のアイスコーヒー以外認めない」とか、ついつい言いたくなっちゃう気持ちもわかります…。

わたしもあと数年で三十路の身、アキバ通い歴15年余り…。とくにここ1年くらいで、ヲタクや秋葉原をとりまく環境は急激に変化していると実感しますが、あまりコンサバティブにはなりたくないものです。が、若いヲタも先輩ヲタに見習うところはあると思います。わたしより年上のヲタの人は、複数のジャンルにまたがって詳しかったり、いろんな事に興味を持っていて、人間的に個性的で面白い人が多い気がします。情報が少なかった分、バイタリティがあるんでしょうね。

しかし、そうは言ってもヲタの世界は言うほど年齢差の垣根がないのかもしれません。外見も年齢不詳な人が多い気がします。同じ趣味を持っていれば、年齢や住む場所が違っても会話が成立します。イベントなどで並んでいる時に、隣に居る名前も知らぬ相手と「おたくは、あれ、買いました？」と会話を交わす…それが「おたく」の語源であるという説もあります。これからも、老いも若きも、同じものを仲良く楽しめたらいいですね。（2005・10・24）

その九

# ボクっ娘を　探して今日も　ナンパ中

（大阪府　アクエリオン）

美少女アニメやゲームなどでここ数年めきめきと頭角を表しているのが「ボクっ娘」です。女の子なのに自分のことを「ボク」と呼ぶんですね。この句は、そんなボクっ娘属性（ヲタの人は〝○○派〟みたいな意味で〝属性〟という言葉をよく使います）の人のことを詠んだ歌です。

わたしは、この「ボクっ娘」にこそヲタの人の「萌え」の秘密が隠されているような気がしてならないんですよ。まだテレビなどでは「萌え」というのは、眼鏡をかけた眼鏡っ娘やメイドさんなどに象徴される外見的な特徴でしか語られていませんが、いわば内面的なものを表すひとつの象徴が「ボクっ娘」なんじゃないかと思うのです。

「萌え」とは男性的なサディズムやリビドーに直結していると誤解されがちなのですが、それはいちがいには言えないんですよ。一般の人は、ヲタの男性がメイドさんのことを可愛いと感じて好きだというのは理解できても、その男性自身がコスプレのメイド服を着るというところになると「ナンデ自分が!!」とツッコミを入れたくなってしまうでしょう（当たり前か…）。

でもわたしにはその気持ちがなんとなくわかるんです。そのヲタの人は、かわいい女の子にあれやこれやするというよりは、自分自身がかわいい女の子になりたいんです!!

わたしも、ラブコメアニメを見ている時には男の子の視点と女の子の視点を行ったり来たり感情移入しながら楽しんでいます。「萌え」とはいわば「第三の性」、セクシャリティのねじれであるとわたしは思います。２次元だからこそ、性別を超越して楽しむことができるんです。メイドさんブームの次は、ファンタジーの世界から飛び出してきたような「ボクっ娘」ブームが来るかも!?

（２００５・10・31）

その十

## ヲタじゃない!! 言い張るお前　すでにヲタ

（東京都世田谷区　毒一休さ〜ん）

いつか君もおもいっきり羽を伸ばせるパラダイスにたどり着ける日が来るさ…これを読んでいる非ヲタの方（ヲタじゃない人）、ヲタをやさしく見守ってあげてね。でも、悶々とした日々をすごしたヲタこそ、弾けた時のエネルギーがすごいんですよね……わたし自身がいい例です（笑）。

話は少しそれましたが、キモヲタかどうかというのは、アニメが好きだとかゲームが好きなどという趣味の表層ではなくて、思考回路そのものみたいなところがあるので「自分はヲタじゃない!!」と逆ギレしてしまうと却ってそのイタさがヲタ度を増しちゃうような気がするんですよね。

ここはひとつ「…いや、自分はヲタにはまだ及ばぬ存在です」というように、笑顔で謙虚な姿勢を見せてみるといいのかもしれませんよ。最近はヲタだからって恋愛対象から外れることもありませんしね（断言!!）（2005・11・7）

ヲタの人は、自分のことを笑顔で「いやー、自分はキモヲタ（気持ち悪いヲタク）なんで」と言っていたのに、他の人にはっきりと「ヲタだから」と指摘されるとムッとする、みたいなことがよくある気がします。微妙なヲタ心ですね。

秋葉原周辺など都市部では、電車さんの影響かヲタに対する理解が以前より進んだように思いますが、しかし、いまだ保守層が多数を占める地域の方からは、わたしのラジオ番組に「周囲にヲタ仲間がいません」「キモがられます」みたいなおたより（ヲタより?）をいただくこともしばしばです。

そんなヲタのみんな、がんばれ!!

その十一

# ヲタ心　わかってくれよ　お父さん

（大阪府　ピースケ）

　自分の息子の部屋でちょっとエッチなフィギュアや同人誌を発見してしまったら、親としては心配するのが普通だとは思います。まあ、若い頃アイドルに夢中になったり、深夜ラジオを聴いたり、それこそアマチュア無線の免許を持っているようなお父さんだったら、話せばちょっとは分かってもらえそうですが……。お父さん、あきれないで、思い出して、若かったころのあの情熱を！

　たとえば、釣りが趣味だというお父さんは多いと思います。その時、釣ったお魚を食べることができて食費が浮くから、わざわざ朝早く起きて川に行くわけではありませんよね。ヲタの趣味もそれと同じです。朝早くリュックを背負ってイベントに並びに行くのも、限定のグッズを買うのも、何ものにも代えがたい楽しさを感じるからなんです。

　大人になると、誰でも「トクかソンか」だけでものを判断しがちです。しかし、お金とは関係ない、野村克也氏言うところの「無形の力」（ってちょっと違いますねこのたとえは。わたしは野球が大好きでいつもサンスポの連載「ノムラの考え」を楽しみに読んでるんです。すみません）に夢中になれる時こそ本当に素敵な時間だし、それが充実した人生につながっていくんだとわたしは思うんです。そういう気持ちを忘れたくないなあ。

　でも、何事もバランスが大切。子供はイベントに行った次の日はおてつだいや勉強、習い事をいつもよりがんばるとか、社会人の人はたまには何か親孝行をするとか、隣人を愛せるヲタになりたいものです。生温かく見守ってくださいね。

（２００５・11・14）

その十二

## キャラに『萌え』ロボには『燃える』我が心

（兵庫県神戸市　ロボット魂）

同じ「もえる」という発音でも、ヲタクならみんななんとなく感じることができる2種類の「もえ」があるんです。今話題の「萌え」はかわいいキャラクターに対していとおしく感じる想いですが、「燃え」というのは、かっこいいロボットやヒーローなどに対して感じるワクワクする気持ち、「ウォーッ!!!」と叫びたくなるような熱い気持ちのことです。

ヲタはその字の部首にならって、前者を「草かんむりの萌え」、後者を「火へんの燃え」と言います。この火へんの燃えも、男の子のヲタクが感じることが多いのですが、わたしが「燃え」を感じる瞬間は……ロボットアニメの合体シーンで、胴体に足や手が「ガシャーン!!!」と接続される時や、必殺技を出すときに技の名前を叫ぶ所などです。

あと、ヲタ的ではないものでも「暴れん坊将軍」で上様が「成敗！」と言うキメのシーンも、燃えますね。日本の娯楽にある独特な様式美の中に「燃え」がある気もします。正義が悪を倒してくれると「こうでなくちゃ」と、安心するんです。

現実の世の中は不条理なことが多くて、正義と悪が曖昧で、大人になるにつれ、ヲタも社会で揉まれ、納得いかないことも多いと思います。でもそんな時、「燃え」に元気をもらって、理想を捨てないでがんばろうと思えるんです。ヲタは「クール」ではありません。でも、不器用でも大切なものを守る強さ、やさしさに憧れている純粋な人なんだって、わたしは思います。（2005・11・21）

その十三

# 「ツンデレ」を 寒い場所だと 思う母

（兵庫県　帝国の給料支払係）

「ツンデレ」とは、美少女ゲーム愛好者を中心に、ヲタはだいたいの人が知っている言葉だと思いますが、まだ普通の人は知らない言葉かもしれません。「ツンツンデレデレ」の略で、「みんなの前ではツンツンしているけど、2人きりになるとデレデレ甘える」という女の子のことをいいます。

普段はちょっと生意気な気の強い女の子が、もしくはしっかり者でかっこいい「ツンツン」した女の子が、自分の前でだけ女の子っぽい部分を見せて「デレデレ」とラブラブになっちゃう…それが「ツンデレ」です。

萌えキャラといえば、終始自分の都合よく甘えてくれる女の子をイメージするかもしれませんが、「仲良くなるにつれみんなに見せる顔と違う顔を見せてくれる」というツンデレは、複雑化した萌えの中でも近年分類化されたものであり、最も旬なトレンドなのです。

よく非ヲタの方からも「女の子のギャップに魅力を感じる」なんていう言葉は聞きますし、ツンデレに惹かれる気持ちは非ヲタの方でも理解していただけるんじゃないかと思いますよ。ただ…ヲタの対象は2次元の女の子なんですけどね。そんなツンデレキャラを愛好する人のことを「ツンデレラー」などと言ったりします。

つねに慕ってくれる妹キャラなどは、その行動をそのまま受け取ればいい、安定した「平面の萌え」なのだとしたら、男の子に、好きだからゆえに「服がダサい」とか「部屋が汚い」などの小言を言ってしまったり、照れ隠しで強い口調で告白してしまったりするツンデレは、「立体の萌え」という感じがします。

セリフをそのまま受け取ってはいけない、その奥を見ないといけないのです…萌えは奥が深いです!!

（2005・11・28）

その十四

## ガチャガチャで　今日も自分の　運試し

（山梨県　野球拳師範）

「ガチャガチャ」とは、１００円玉を入れてハンドルを回すとプラスチックのカプセルに入ったおもちゃが出てくる自動販売機の通称です。

わたしの子供の頃は表の見本に書いてあるものとはまったく違うしょぼい品物が出てきたり、「ロッテ」をもじった「ロッチ」のうさんくさいニセビックリマンシールが出てきたりしましたが、10年前くらいからガチャガチャは変わりました。

以前のような、高額商品を掲げて中身のほとんどは消しゴムといったようなギャンブル性はなくなり、ちゃんとライセンスをとって製造された想像以上の出来栄えのフィギュアなどが出てきます。しかし、ヲタとしては自分の好きなキャラのものが出てほしかったり、全部の種類を集めたいのに何個も同じものが出てきてしまったりするので、ガチャガチャの前で一喜一憂するのです。

わたしも、ファミコン、セガサターンなど昔のゲーム機のミニチュアが入っていた時は、必死になって全種類集めました。ああいう時って、１００円玉を１００円玉と思わないんですよね。

以前ガチャガチャの中身のフィギュアを作っているメーカーの方にお会いして聞いた話……とあるフィギュア工場は中国にあるそうなのですが、大量生産のため、色を塗る人は、すべての指の間に絵具をつけた筆をはさんで持って、髪の毛は茶、服は黄、靴は赤など、持ち替えずにひとつのフィギュアのすべての部分を塗り分けるんだそうです。

なにぶん1個いくらの歩合制だそうで、いかに早く塗るかを研究した結果そうなったと。すごい職人技ですね。（２００５・12・5）

番外編

# 地方ヲタ　送料惜しくて　まとめ買い

（福島県　九代目親方）

これは、この詠み人が送ってくれた「地方ヲタ7部作」のうちの一句です。「アキバ系」という言葉は有名ですが、遠くて秋葉原になかなか行けない「アキバ系」ヲタもいるのです。

その昔は雑誌の広告に載っているアニメショップの通販を利用するというのがメジャーだったと思いますが、今はインターネット通販が盛んなようです。ワンクリックで自宅に直接商品が届くので、わたし自身も気づけば毎日何かしら家に届いているような状態です。宅配便屋さんや郵便屋さんには奇妙な女の一人暮らしだと思われているかもしれません（気にしませんが）。

よく考えたら都内に住んでいても、自宅からの電車代を考慮したらネットで買ったほうが同じ商品が安かったりします。品揃えも豊富ですし、探していたものを一発で検索できますし、そういう意味では少しずつ差が縮まってきているのかもしれないですね。

そのような理由からか、秋葉原を歩いていても、ただ商品をたくさん並べるだけではなく、他では買えない変なモノを扱っているお店が賑わっているように見えます。アキバの最大のライバルは実は便利なネットショップということでしょうか。

同じ商品をスマートに買うなら、ちょっとでも安いほうがいい…。でも、通販で送料を無料にするには、ある一定の金額以上買わないといけないというお店がほとんどです。送料がもったいないと思うあまり、ついついあれもこれも買ってしまうという諸刃の剣。しかし、届いた大きな段ボールを開封してひとつひとつ取り出して眺める時の楽しさというのは、まるで自分にプレゼントが届いたかのような感覚になって、ワクワクです。アキバでもネットでも、お買い物は楽しいということですね。（2005・12・12）

その十五

# ガンプラと　パソゲーの箱　なぜでかい

（大阪府堺市　中年のこぶし）

今は一般的には、「大きさ」よりも「小ささ」が喜ばれるのかもしれません。鉛筆1本と同じ薄さのiPod nano然り、結婚式の引き出物も、お礼状とカタログが1冊入っていて「お好みのものをお選びください」という時代です。

しかし、今でも「大きいことはいいことだ」という世界があります。それは……美少女ゲームの世界です。百科事典ほどある大きさの分厚い箱をワクワクしながら開けてみると、中身はゲーム本体のCD－ROM1枚と説明書が1冊だけ、ということも珍しくありません。そのパッケージには美しい印刷でイラストが描かれており、それ自体が「箱」ではなく、ある意味「本体の一部」なのです。予約して楽しみにしていたゲームソフトをやっと手に入れたとき、物理的に大きいと満足度も高いものです。

美少女ゲームの世界には、大きいものが他にもあります。たとえば「抱き枕カバー」。萌え萌えな女の子キャラの全身が等身大で大きく描かれているもので、このカバーをかけた抱き枕が部屋のベッドに置いてあるのをパンピーに見られたら確実に引かれるアイテムです。そして、即売会などで買った商品を入れてくれる紙袋も……ものすごくデカかったりします。これは、「いろんなお店でいろんな物を買った時に一番大きい袋にまとめて入れるお客さんが多いため」に、宣伝のためどんどん大きくなったという説が有力です。

しかし、もらったヲタは自分の本性では嬉しいけど、持っていたらヲタだということがバレバレ、社会性とのはざまで悩み、言うのです。「これを持って電車で帰れたら、勇者だよな」と。（2005・12・19）

その十六

## 妹に　真顔で「キモい」　もう慣れた

（兵庫県神戸市　こんにゃくゼリー）

「妹」というのは、いつからかアニメやゲームでいちばんオーソドックスな萌え設定となりました。

とくに「血のつながらない義妹との禁断の関係」は、美少女ゲームにはなくてはならないものだったりします。妹萌えのルーツはあだち充先生の漫画「みゆき」にあると思うのですが、超カワイイ妹が「ある日突然」（これも萌えモノのキーワードですね）主人公の前に現れ、同居生活を始めるというのは、美少女ゲームではお決まりのオープニングです。

しかし、現実となるとかなり複雑な心境かもしれませんね。萌えモノのストーリーには、日常の延長でありながら、非現実的でどこか悲劇的なものが多くあります。交通事故、記憶喪失、幼なじみとの再会、死んだと思っていた人に出会う、恋人だと思っていたのに肉親疑惑……など。これって、何かに似ていませんか？

そう、韓流ドラマです。ドラマ「天国の階段」の中で、チェ・ジウたん（ヲタは萌え対象を〝たん〟づけで呼びます）がグォン・サンウさんにおんぶされ、うとうとしながら「おにぃちゃん…」とつぶやくシーンがあるのですが、夕刻、母と居間でなんとなくテレビを観ていたわたしは、不意打ちの萌え越えシーン（〝萌え萌え〟を越えてる）に思わずコーヒーを吹きました。

ヨン様にハマって追っかけている奥様方もある意味ヲタだと思いますし、韓流と萌えには、意外と共通点があるのかもしれませんね。アニメやゲームの世界では萌えの象徴である「妹」なので、わたしのラジオ番組にもリスナーのみなさんから「妹がほしいっす」という旨のメールを沢山いただきます（笑い）。しかし、「実際いると辛いですよ、妹は俺のことを〝キモい〟といいます。やっぱり現実とアニメは違いますね」という意見も同数くらい。みんな現実には無いものを求めるものなのでしょうか。（２００５・12・26）

その十七

# Aボーイ　大阪のオタは　Nボーイ

（神奈川県　かめちゃまん）

ヲタクっぽい男の子のことをパンピー（一般ピープル）は「Aボーイ」と呼ぶようです。どちらかといえば蔑称ぽく使われる呼び名ですが、ヒップホップ系を「Bボーイ」と呼ぶような感じで、なんかカッコイイと思ってしまいました。言わずもがな「Aボーイ」の「A」は「秋葉原」の頭文字でしょう。

しかし大阪にも、東京でいう秋葉原のように、ヲタが集う街があるのです。それは、日本橋です。

日本橋、略して「ポンバシ」は、大きな繁華街である難波からも歩いて行くことができる、交通の便が良い場所にある商店街「でんでんタウン」を中心とした地域です。家電、パーツ、パソコンなどを売っている昔ながらの電気街を中心としているところはアキバと通じるところがありますが、最近はアニメ関連や同人誌などのお店が増える一方、ガンダム専門店があったり、人気メイド喫茶が閉店と復活を繰り返したり、また独特な趣を持った場所です。

そんな中、近頃のポンバシでのトレンドは、中古ビデオ店だと大阪の知人に聞きました。近頃はレンタル店でもDVDが主流になったからでしょうか、レンタル店から流れてきた中古ビデオソフトを大量に仕入れてずらーっと並べて売っているお店が何軒かあるそうです。しかも、値段は数百円からで、レンタルで借りるより格安です。

DVDより画質は落ちますが、運がよければネットでも売っていないような絶版のマニアックな映画、アニメを見つけることができます。掘り出し物にめぐり合えた時のその喜びは、たまらないものがあるそうです。並んでいる商品は常に変わるので、毎日通うNボーイも多いみたいですよ。（２００６・１・９）

その十八

## バスの中　隣はコミケに　行く他人ぞ

(兵庫県　帝国の給料支払係)

「コミケ」というイベントをご存知でしょうか。知らないあなたはヲタではありませんね?

正式名称は「コミックマーケット」といいます。本来はその名の通り、マンガやアニメのファンが自分達で作ったマンガの本=同人誌を売り買い、交換、配布するための場所です。本だけではなく、自分で作ったゲームやグッズや音楽CDなどを発表する場として、そしてコスプレイヤー達にとっても一番メジャーなイベントであると言っていいでしょう。

会場がどんな雰囲気かをざっと説明しますと、一般的な会社の会議室にあるような長机が、お台場・東京ビッグサイトのコンクリートの床のだだっぴろーいホールにものすごい数、きれいに並んでいます。事前に応募し、抽選など選考に勝ち残った選ばれし参加サークルたちが、そこに作品を並べ、訪れた同じ趣味の人と交流するのです。

コミケはとにかく人が多いです。来場者は50万人ともいわれています。コミケは、毎年だいたいお盆と年末の2回しか開催されません。しかし知っている人しか知らないことですが、それに至るまでに、週末ごとに各地域で小規模な「同人イベント」は行われているんです。そのひとつひとつは、地域の産業会館などドメスティックな公共の施設で開かれることが多く、決して大きくない集まりですが、その集合体が、巨大なコミケとなるのです。

ヲタ50万人の熱気というのは本当に凄いものがありますよ。

「ヲタの聖地」「祭り」と言われるコミケには、日本のみならずアジア・欧米など外国からもヲタが結集します。この川柳のように、夜行バスに乗って遠方から来る人も多いです。ですから、会場を歩いているとすごく久しぶりに会う友人に出会えたり、遠くに住んでいてなかなか会えない「ヲタもだち」にも会えたりします。ネットでカタカタやってると思われがちですが、やっぱり同じものを好きな人に会えるのは嬉しい!!　交友を暖めることができる、とても素敵な場所なんです。

(2006・1・16)

その十九

## テレビ見て　やってる特集　もう遅い！

（大阪府　かものはし）

秋葉原は昔から「最先端の街」でした。最新の電子パーツ、コンピュータ、家電、ゲーム、アイドル…。新しいものが集まって、毎日新陳代謝を繰り返している場所です。他の人がまだ知らないイイ事を、共通言語を持った一部の人たちだけで共有しているような秘密っぽさがあります。私はそんなアキバにわくわくして通いつめたものです。

秋葉原は日本で最も「未来」に近いと思っていました。しかし21世紀が訪れ、私たちの生活はすっかりSF映画を追い越してしまいました。一人一台携帯電話を持つようになるなんて、誰が予想したでしょうか。そういう時代が来た時、秋葉原の路上にいるのはロボットではなく、生身の女の子のメイドさんだったのですね。このバランスが現実の2006年なんだなあと感じる今日このごろです。

近頃、日曜日に秋葉原に行くと、歩行者天国のメインストリートに、テレビ番組のクルーを見ない日がありません。去年の春くらいまでは、私がよく見に行くインターネットの複数のヲタ系のサイトで、テレビや雑誌でアキバ特集があるとその度チェックし、内容に細かくツッコミを入れている記事をよく見かけました。ヲタ自身も、一般人とヲタの視点や価値観の違いを楽しんでいたんです。しかし最近はそんなヲタ自らのチェックも滞り気味だったりして、取り上げられる頻度の多さを感じます。ヲタな私たちは、アキバ特集のテレビ番組を見ても当然、知っていることだらけなわけです。自分が知っている店を面白そうに紹介されるたび「今頃知ったか！　愚民どもめ！」とアニメキャラのものまね風に偉そうにうなずいたりしたくなっていることでしょう。

この「ほかの人より少し早く知っていることに優越感を感じる」ことこそが、すごくヲタらしい、ヲタ独自の感情の動きであると思うのです。こういう種類の感情が自分の中に湧き上がった時が、私が自分のことを「ヲタクだなあ〜」と思う瞬間です。（２００６・1・23）

その二十

# カラオケで　マイクの代わりに　サイリウム

（大阪府池田市　ダイワサイクル）

アニメファンのヲタは大抵消極的で、カラオケに行っても遠慮がちと思っていませんか？　それはパンピー（一般人）の前でだけです。

この句はカラオケに行った時、コンサートのように、サイリウム（折ると化学反応で光るペンライト）を使って盛り上がったということを詠んでいるんですね。「アニソンが多く入っている」と定評のあるカラオケ屋さんにコミケやイベントの前に行くと、どの部屋でも明らかにアニソンが歌われています。隣の部屋が大人数で楽しそうに合唱していたりすると「よーし、こっちも」と対抗してアツい曲を入れたりします。でも、飲み物を持ってくる店員さんが来ると、とたんに声が小さくなってしまうのですが（笑）。

ヲタに人気のあるいわゆる「燃える」アニソンには、「ガガガッ」や「ダダッダ」など、歌の間に擬音が入ることが多くあります。ヲタ同士でカラオケに行くと、みんな歌を知っているので、マイクを持っていない人でも掛け声をいっしょに叫ぶことができるのが楽しいところです。

曲数が多いカラオケ屋さんを選んでも、歌いたい曲がマニアックすぎて入っていない場合があります。そんな時は、ノートパソコンを持ち込んで、テレビとつないで、自作のカラオケ画面を流してしまう、カラオケ画面の持ち込みまでしてしまう人たちまでいるんですよ。

みんなでカラオケでアニソンを歌う同好会というのも、日本全国にあるようです。昨年、ライブツアーで博多にお邪魔した時は、福岡のアニカラサークルの方から「いつもモモーイの曲をみんなで歌ってます!!」と言ってもらえて、嬉しかったなあ。じっくり語り合うのもいいですが、みんなで歌を歌うことで、共感したり、友情めいたものが芽生えたりするんですよね。

（２００６・１・30）

その二十一

## スケートで　こけてる女子に　萌える俺

（大阪市　あ〜る29指定）

トリノでの冬季五輪が開催直前ということもあって、スケートブームですね。わたしも最近は便乗して女子フィギュアファンです。ミキティ!!……ハァハァ。わたしの妄想の中ではミキティはツンデレ（外ではツンツンしているけれど、好きな人の前ではデレデレっとする女の子のこと。今シーズンのヲタ界で最大のトレンド）ランキングナンバー1です。テレビの前で応援するぞ!!

さて今回の川柳ですが、この作者はいわゆる「ドジっ娘萌え」なのでしょう。「ドジっ娘」とは文字通り、ドジな女の子のことです。例えば何も無いところで転ぶ、食事を運べば食器を割る、階段から落ちる、などが代表的な行動例です。とにかく派手に転べば転ぶほどいいとされ、「イタタタ…またやっちゃいました〜（泣）」などという台詞が後につけば、なおグッドなのではないでしょうか。

メイド喫茶では、テキパキと手際よく食器を上げ下げするメイドさんより、ヨロヨロと、今にもお茶をこぼしそうになりながら危うい感じで給仕をするメイドさんのほうが人気があるとさえ言われています。萌えってワビサビの世界ですね。しかしこの「ドジっ娘」こそ、萌えの法則である「実際にいないところがイイ」ものなのだと思います。

ヲタで「妹萌え」という人は多いですが、実際に妹がいると、そんな幻想は抱きません。アニメの中に出てくるようなドジっ娘が、もし本当に身近にいたらきっとウザくてしょうがないでしょう（笑）。お皿が何枚あっても足りません。でもそんなドジっ娘に萌えるヲタの男の子って、女の子の失敗を寛容に許してあげたいと思っている、やさしい人なんじゃないかなあと思います。

（２００６・２・６）

その二十二

# チョコレート　くれるのメイドの　義理だけさ

（山梨県　野球拳師範）

今年はすごいメイド喫茶ブームですから、バレンタインデーには秋葉原界隈もちょっとだけ華やぎそうです。以下、私の妄想……もし私がアキバで愛の告白をするなら。前日に徹夜で自作したチョコレートを、秋葉原の中心部にある芳林公園の「伝説の樹」（ここで告白すると結ばれると有名…らしい）の下で手渡し、そのまま、今年5月でその70年の歴史に幕を下ろす「交通博物館」（万世橋寄りの壁面はライトアップイベント中!!）でデート、帰りには一つのおでん缶を二人でふーふーしながらラブラブ……あーんっ、私もそんなバレンタインを過ごした〜い!!

（２００６・２・13）

ヲタにももちろん、バレンタインデーはやってきます。電車男ブームの時から世間的にはプチブレイクしているヲタですが、エルメスのような女の子と付き合うことになったという話は残念ながらなかなか聞きません。

現実にはヲタはなかなかモテないというのが未だ現状のようです。私のラジオ番組宛てにも、そんなヲタより嘆きの川柳が続々届いています。あまりに淋しいので、バレンタインには自分のためにビックリマンチョコを1箱大人買い（箱買い）し、ひとり部屋でバリバリ食べるという儀式をするという人までいました。うにゅー（ヲタ的に参っている擬音）。

そういえば、ヲタの人って、男性でも甘いものが好きな人が多い気がしますよ。脳細胞にまで行きわたる栄養は糖分だけといいます。頭脳派なヲタには、普通の人より多くの甘さが必要だということでしょうか。メイド喫茶が流行った理由に、その辺のこともあるのかもしれません。

かわいいメイドさんがいるからというのはもちろん、男一人で普通の喫茶店に入って、ケーキやパフェを注文するなんて今までは恥ずかしくてできなかったから、甘いものを思い切り食べられて丁度良いという声をよく聞きます。そんな隠れ需要があったとはね。

その二十三

# 寒いけど　絶対領域　やめないで～！

（大阪市　R—29指定）

春の足音が聞こえてくる季節ではありますが、まだまだ寒い日もありますね。しかし女の子は、おしゃれのためには我慢してミニスカートをはくのですよ。

男性でミニスカが嫌いな人はいないと思いますが、ミニスカにプラスすればヲタのお兄ちゃんが必ずといっていいほど萌えるという最強アイテムの存在をご存知ですか。それは「ニーハイソックス」通称「ニーソ」です。ひざの上まである靴下のことですね。

そしてこの歌で詠まれている「絶対領域」というのは、女の子がはいているニーハイソックスと、その上に来るミニスカートの裾との間の、太ももの素肌の部分のことを言います。誰が言い出したかはわかりませんが、いつの間にか、そこはそう呼ばれ、崇め奉られてきました。

語源として有力な説は最近はパチスロなどでも人気のアニメ「新世紀エヴァンゲリオン」の中に出てくる「A・T・フィールド」（Absolute Terror Field）という言葉に由来するというものです。アニメの中でATフィールドとはバリアのようなもの（説明は割愛、知りたい人はこの名作のDVDを観ると良いです。ヲタでエヴァの話が通じない人はいない）で、絶対領域のあまりのまぶしさに吸い寄せられるどころか、跳ね返されてしまうような感覚になる、ということがよく表現されていると思います。

昨年夏、私がクールビズのキャンペーンの一環としてプロデュースさせていただいた3人組アイドルユニット「ぱふゅーむ」の衣装でも、キラキラした白いチェックのセーラー服のミニスカートに、シルバーのニーハイソックスを着けていただきました。その衣装でかっこよく歌い踊ってくれる姿はなんとも健康的で、まさに激萌えでしたよ。

最近はなぜか非ヲタの女の子の間でもひざ上ソックスが流行してきていますから、この春はより多くの絶対領域に出会うことができるかも……早く暖かくならないかな。

（2006・2・20）

その二十四

# 女から　誕生日メール　フラグ立った?!

（大阪府貝塚市　星座のお茶会）

ヲタと話していると「フラグが立つ」という言葉をよく使います。その場合は少し興奮ぎみに「フラグ立った?!　フラグ立った?!」と2回繰り返すなど、エキサイトしている場合が多いでしょう。「フラグ」とはコンピュータゲーム用語で、先に進める条件のことです（ちなみに「フラグ」の語源は「フラッグ＝旗」だそう）。

例えば恋愛シミュレーションゲームをプレイしている時、ゲームの中である行動をして条件を満たす＝「フラグ」を立てることによって、女の子とのデート、電話、告白…など、いろんなイベント（出来事）が起こるわけです。ゲーム中でフラグが立つ時というのは、別にいいことをした時とは限りません。例えばミニゲームに失敗しないと出会えないキャラがいるというように、プレイヤーが気づかないさまざまな分岐点があるわけです。

しかしっ、現実の恋愛をゲームにたとえるというのは、女の子サイドの視点で見るといささかムカつく時もあります。私はこの川柳の作者に言ってあげたい。「フラグが立ったんじゃないよ、メールをくれたのは、その女の子がキミのことを大切に思っているからさ…」と。

でも、同性のヲタ同士の会話の中で、現実の出来事をゲームになぞらえたりするのは、なんだか一体感が得られて楽しいというのもわかります。わたしもゲームをものすごくやりこんでいる時は、もしかしてこの現実も、誰かクリエーターが作ったゲームの中で、わたしたちは自分で選んで自由に動いている気でいるけれども、実は遊ばれているのではないか……というような気持ちになったことがありました。

世界でひとつしかない自分の人生というゲームを真剣に楽しんで、ハッピーエンドに導きたいものです。このゲームには、ウラ技なんてないからね……。（2006・2・27）

その二十五

## パソコンの　熱でこの冬　乗り越える

（横浜市　ツンデレ実況民）

冬のヲタの部屋には、暖房器具以外にも熱を発するものが存在します。それはパソコン。ヲタには、秋葉原でパーツを買って、パソコンを自分で組み立てる人が多くいます。パソコンの自作には知識が必要ですが、普通に買うより安いとか、最新の部品で自分好みにカスタマイズできるなどの良さがあるんですね。愛着の1台を作り上げる、車の改造をするような面白さもあります。

そんな自作派の中には「オーバークロッカー」と呼ばれる者が存在します。パソコンの性能を極限まで上げ、処理速度を速くする改造に命をかける人々のことです。彼らはいつも「熱」と戦っています。パソコンの性能を上げるとどうしても、熱によって機械が暴走してしまうんですね。なので冬場には動いていたパソコンが、夏になると壊れてしまったという話をよく聞きます。そこまではいかなくても、大抵のヲタはパソコンに動画音声などのデータを満載し、24時間酷使しますから、パソコンが熱くなるのは仕方がないことなんです。その現象が冬場にはちょうどいい暖房代わりになる、というのがこの句ですね。

過去には、使いすぎで熱くなるパソコンに耐えかねて、この熱を何かに利用できないかと、上に天板とふとんを取り付け、パソコンの熱で温まるコタツを作ったという勇者もいました。しかし、メーカーの規定を超えるような改造はもちろん、発熱、発火などの危険を伴いますから、注意が必要です。私も経験がありますが、パソコンの調子が悪くなると、変なニオイがしてきます。部品が焦げるにおいです……本当にアブナイ!!

乾燥する季節、パソコンの中の美少女に萌えて家が燃えてしまっては元も子もありません。ヲタも非ヲタも、火の元には充分に気をつけましょう!!（２００６・３・６）

その二十六

# 文字通り「同じ人」だな　俺たちは

（富山県　FunkyPink）

ヲタクの間で、商業的でなくインディーズで作られた本やゲームなどのことを「同人」と呼びます。もともと、文学の世界で使われていた言葉だと思いますが、ヲタク界になると、また別の意味を持ちます。

例えば、商業誌でない同人の漫画本ということは、表現の自主規制などが実際ありませんから、内容はピンキリ……法律スレスレな過激な表現を含むものも少なくありません。というか体感的にはそっちが主流な気すらしてしまいます（笑）。なので、ヲタは国語の時間に、教科書の俳人などの経歴紹介に「同人誌に作品を発表」とか書いてあったりすると、思わずニヤリとしてしまうわけです。

もちろん、同人誌はエッチな内容のものだけではありません。オリジナルの漫画を発表したり、アニメに関する分析や意見を文章で詳細に論じていたりと、いろんな作品が存在します。最近は本だけではなく、パソコンで遊べるゲームソフトや音楽CDを発表する同人サークルも多いです。

「同人」という言葉は英語では「Ｄｏ－ｊｉｎ」と書き、もはや世界の共通語となりつつあります。同じように、世界で通じるヲタ的な日本語といえば「Ｈｅｎｔａｉ」がありますが、べつにエッチな内容でなくても、日本製のアニメのことを「Ｈｅｎｔａｉ Ａｎｉｍｅ」と呼んだりするから面白いのです。と、話が逸れましたが、自分で見ているだけでは飽き足らなくなり、ヲタ仲間たちと本を作るようになったら、ヲタ上級者と言えるのではないでしょうか!?（２００６・３・13）

その二十七

## 警官に　職質されて　ヲタばれる

（大阪府　聖騎士M・松下フェニックス）

やって来ました春休み!!　このようなまとまった休みがあると、「聖地めぐり」に出かけるヲタも多いことでしょう。「聖地めぐり」とは、漫画やアニメ、ゲームなどの作中に出てきた場所、背景のモチーフになった場所などを訪ねることです。
ネットで検索すると、アニメの中に出てくるのと同じ景色を、同じアングルで撮った写真を掲載しているサイトが、多数出てきます。しかし加熱しすぎて、この行動が問題視されることもあります。
アニメ化された某人気漫画のモデルになったであろう小学校、中学校の校舎の周辺に、作品のファンが多く訪れ、保護者から不安だという苦情が出版社にあったとか。原作者が「聖地に行かないでください」と自身のウェブページで呼びかけるなんていう、ちょっとした騒動にまで発展。確かに明らかに住民ではない若い男たちが、小学校周辺をうろついていたり、許可なしに写真を撮っている姿を想像すると、職質されてもしょうがないなあという感じですね（笑）。
職質といえば、萌えブーム直前の2年前くらい、アキバで警察による職務質問が過剰なのではないかと、問題になったことがありました。ヲタはプラモを作ったりフィギュアを削ったりするので、バッグの中にカッターナイフや彫刻刀、ニッパーが入っていることが多いのです。ヲタっぽい人を見つけると、かたっぱしから職質し、カッターが出てきたらそれだけで、銃刀法違反で逮捕してしまうとか。「不当だ!!」と自分のブログでその状況を暴露した人もいました。危害を加えなくても差別されて狩られてしまうヲタ…。「梨下に冠を正さず」でいかないといけないのでしょうか。（2006・3・20）

その二十八（最終回）

# 家を出て　タガが外れて　ヲタデビュー

（大阪府　ネコミミモード学園）

春爛漫!!　私のラジオ番組にも、この春から実家を出て独り暮らしを始めるというリスナーからのメールが続々届いています。となると、ヲタとしては、いままで親や家族の目を気にして自粛していたあれやこれやを、自分の城でおもいっきり満喫するゾ〜、となるわけです。例えば萌え萌えな女の子や、ばかでかいロボのフィギュアを、仕舞い込まずに思いっきり並べる。抱き枕やシーツを、アニメ美少女の柄のものにして、キャラと添い寝する。などが、すぐに思いつくところです。しかし今までがんばって買いためたものの、押入れにしまい込んできたポスターやマグカップ、目覚まし時計などのグッズを、いざ部屋に並べるぞーといっても、一つしか持っていないものは「やっぱりもったいないからしまっとこう」なんて、結局、今までとあまり変わらなかったりして。

実はヲタとして、独り暮らしで一番嬉しいのは、自分専用の住所ができるということなのかもしれません。例えば通信販売で等身大フィギュアを買ったとします。人が入れるほどの大きな段ボールの荷物が届いたら、確実に家族に中身を問いただされることになるでしょう（笑）。それから注意しなくてはならないのが、年末年始や誕生日です。美少女ゲームソフトメーカーにユーザー登録していると、節目節目にサービスとして、萌え萌えやちょっとエッチなイラストのポストカードが送られて来たりします。理解がある親御さんならOKでしょうが、大概はなんともいえぬ空気が流れることになるでしょう。春はそういう遠慮から開放されて、ちょっと開放的になれる、ハッピーなヲタが増える季節なのかもしれません。（２００６・３・27）

桃井はるこの

# 今さら人にきけない
# ヲタんご辞典

**【ヲタ】** 意味＝「オタク」の略称。主におたく自身が仲間内で用いる。親しくない他者を言う場合蔑称となるので注意。
派生語＝「脱ヲタ」「キモヲタ」
用例＝「家がフィギュアだらけだよ。俺ってヲタだなー」「あいつの話が一方的なのはヲタだからだよ」

ご機嫌よう、桃井はるこです。前回まで担当させていただいた「ヲタ川柳」のコーナー、大好評ありがとうございました。今回からのこのコーナーはタイトルのまんま！です。ネイティブの私の表現を盗んで立派なおたくになってネ。

第一回はズバリ「ヲタ」です。この元となる「おたく」という言葉の歴史は80年代初頭に遡ります。伝え聞くところによると、当時サブカルチャー界で大人気だったミニコミ誌「東京おとなクラブ」の執筆者達が、アニメの試写会に通ったり、大人なのにおもちゃに夢中で散財している人達のことを「愚者」などと呼んでいたら、ある日「あいつら、お互いのことを〝おたく〟と呼び合うよな」と気づいたのだそうです。そのライターであった中森明夫氏が月刊誌「漫画ブリッコ」誌上で「おたくの研究」という連載コラムを著したのが始まりだといわれています。

時は流れ21世紀、今時のおたくは自分自身をそう呼びはしません。「おたく」という言葉がメジャーになり、外国では「スペシャリスト」という意味合いの褒め言葉にすらなっているのに、下の「ヲ」で少し差別化を、そして2文字に短く略すことによって本来の情けなさを取り戻しているような「ヲタ」という呼び名を使うのは、その謙虚さを物語っていると感じます。

派生語として太っているヲタのことを「デブヲタ」、気持ち悪いヲタを「キモヲタ」などと言ったりしますが、ネットの掲示板から生まれた刺激が強い表現なので、取り扱い注意。間違っても秋葉原で「あ、ヲタがいる」などと指を指したりしてはいけませんヨ!!

（2006・4・17）

**【ツンデレ】** 美少女ゲームやアニメで、女性キャラが、男の子に好意をいだいているにもかかわらず、その感情の裏返しで相手に冷たく当たってしまう様、またその女の子を指す。
用例＝ツンデレ娘の代表的な台詞「べ、べつにあんたの事なんか、好きとも何とも思ってないんだからねっ!!」

最近テレビなどでもよく耳にする「ツンデレ」という単語の語源は、謎に包まれています。ヲタ一般に認知されるきっかけとなったのは、大学生ヲタクサークルの日常生活を描いた漫画「げんしけん」

（木尾士目先生著、講談社刊）の登場人物が使っていたことだと思います。

この漫画はアニメ化され、私は劇中劇の主題歌を作らせていただきましたが、ヲタク特有の一体感や楽しさ、青春真っ只中でのヲタの可愛さが、ふんわりと漂う、素敵な作品ですよ。

「ツンデレ」とは簡単に言えば「普段はツンツンして冷たく振舞っているが、好きな相手に素直になると、デレデレと甘えてしまう女の子」のこと。インテリでカタい女の子や、ボーイッシュなスポーツ少女などをイメージすると、わかりやすいでしょう。誤解を恐れず要約すると「強がり」に近いかもしれませんね。「ツンデレ」は「萌え」の根幹にある「ギャップ」の典型であり、最近ではこの用語が、ヲタの心を救う命綱になっているようです。

例えばヲタの男の子が、コンビニ店員の女の子からつり銭を受け取る時、手を差し出したのにお皿の上に置かれてしまった場合。いままでは「俺をキモヲタ（気持ち悪いヲタク）だと思って…触るのもイヤなのかよッ!!」となるわけですが、この言葉ができてからは「きっとあのコはツンデレなんだ。だからわざと僕に冷たく当たっちゃうんだな。フフ」と脳内妄想を膨らませれば、その場を楽しく乗り切ることができます。あなたの周りに少し冷たい女の子はいませんか？　そのコはもしかしてあなたのことを密かに想い続けているツンデレ娘なのかも……。

（2006・5・1）

**【大きいお友達】** 意味＝主に子供向けのアニメや特撮のイベントに来る、マニアの大人のこと。ヒーローショーの司会のお姉さんが子供のことを「小さいお友達」と呼ぶのに対し、自分達は「大きいお友達」であるという言い回しだと思われる。

用例＝「この会場は大きいお友達が多いな」

私より少し年上の30代～40代以上のヲタクの人には、特撮ヒーロー番組や子供向けのアニメ作品を、ものすごくマニアックな視点で分析したり、論ずるのが好きな人が、20代のヲタより多いように思います。「ウルトラマン」や「仮面ライダー」について科学的に分析したり（ベストセラーになった『空想科学読本』なんていう本もありますね）、ストーリーの矛盾を突っ込んだり、作品に隠されたテーマに感銘を受けたり…。

今でこそアニメの多くが深夜に放送され「美少女アニメ」というジャンルが確立し、明らかに大人のファンをターゲットにした作品が、数多くあります。そもそもヲタクとは「子供向けのものに夢中になっている大人」の事を指す言葉でした。

誰でも子供の頃はアニメに親しんで育ちますが、大きくなるにつれ、いつの間にか離れていきます。

でも、なぜかずっとその世界を追い続けて、むしろその経済力や行動力によって、さらに深く掘り下げてしまうのが典型的なヲタ、そして「大きいお友達」の成り立ちだと思います。

日曜朝には早起きして、朝のアニメ番組を観て、おもちゃを買う……そういう人たちは、作品を観て「今回の話は小さいお友達には分かりにくかったんじゃないか？」等とスタッフ以上に心配したり

して。恋愛シミュレーションゲームをやって、メイド喫茶に通っているだけがヲタじゃないのですヨ。

（2006・5・15）

【ヴィネット】人物などキャラクターのフィギュアと、その背景を一緒に配し、1コマのストーリーを描いているジオラマのこと。

突然ですが、今「クイズ100人に聞きました」があったら「ヲタクの部屋に飾ってあるものといえば何ですか？」の答えの一位は、間違いなく「フィギュア」でしょう。しかし近年ヲタの間でフィギュア人気を凌ぐと言っても過言ではないほど盛り上がっているジャンルがあるのです。それは「ヴィネット」です。

フィギュアは人物やキャラクターなどを単体で型どったものを言いますが、ヴィネットは小さいながら、そのキャラクターがいる部屋などの背景、周辺にある小道具などをも作りこんであります。まるで1コマ漫画のようなストーリーを感じさせるのが魅力です。

例えば…某美少女がお風呂に入っているシーンでは、お風呂場のタイルやシャンプーの瓶、石鹸の泡まで再現されており、なんと反対側から見るとバスタブの断面図が見えてしまうというちょっとドキドキな構造だったりします。

最近はフィギュアもヴィネットも最初から色が塗ってあり簡単な組み立てで、すぐ鑑賞ができ、しかもすごい出来栄えの物がいっぱいあります。アニメのキャラクターを知らなかったり萌えに興味が無くても、一度見てみるとハマる人が多いんじゃないでしょうか。ある種、盆栽のような趣もあるような…。

ちなみに私は自宅のトイレに「ハバネロたん」という激辛の唐辛子をイメージした、赤い髪の女の子のヴィネットを飾っています。なぜかというとその背景がトイレだからなんですね！　トイレットペーパーや排水口まで細かく作られているんですよ。もちろん、座っているハバネロたんも。

今書いていて改めて思いましたが、美少女ヴィネットはフィギュアより表現力がある分、破壊力（これもヲタ用語ですね。アブナイ魅力ってことです）も倍増しているのかも知れませんね…。

（2006・5・29）

【芸コマ】「芸が細かい」の略。
用例＝「このフィギュア、至る所で芸コマだな〜！」

「芸が細かい」という言葉はよく使うと思いますが、「芸コマ」と略しちゃうのはヲタ特有ではないでしょうか。私が最近よく「芸コマ」を味わうのは、200円のガチャガチャです。硬貨を入れるとおもちゃが入ったカプセルが出てくる自動販売機ですが、最近多いのは昔より少し高めな200円以上のものです。

アニメの美少女フィギュアには勿論ちゃんと色が塗ってあり、簡単な組み立てですぐ飾れるようになっています。手のひらサイズの小さなフィギュアなのに、スカートの下を覗くとパンツの柄、プリントまでアニメの設定通りに再現されてる！　こんな所、普通に飾ったら見えないのに……まさに「芸コマ」。

先日私が買ったファミコンのミニチュアのフィギュアにはカセットが付属し

ていて、その粒ガムくらいの大きさのカセットをファミコン本体に差し込むことができるようになっていました。カセットのケースも、当時売っていたデザインのままで裏の説明書きまで一緒です。懐かしい…まさに「芸コマ！」。

「芸コマだな〜」と唸る瞬間こそ、ヲタがドーパミンをどばっと出してしまう瞬間なのだと思います。この言葉の裏には「期待を裏切らないな」「ヲタ心を分かってくれているな」という作り手へのリスペクト、そして「このこだわりをしっかと自分は受け止めたぞ」という確認があるように思います。

そんなきっと誰かが気づくであろうという「芸コマ」な遊び心が、作り手と受け手の楽しさを支えているのではないでしょうか。ヲタ的な物でなくても、よく見てみると日常生活の中で「芸コマ」は発見できるかもしれませんよ。「お、今日のお弁当はウィンナーがタコさん、リンゴがウサギさんだよ。芸コマだな〜！」。

（2006・6・12）

## 【仕様です】

自分が残念、気に入らないと思ったところをヲタ同士で確認しあう時に使う。

用例＝「イベントの日に限って仕事が入るんですが…これは仕様ですか？」「仕様です」

80年代、ファミコンの世界では「裏ワザ」が大人気でした。特定の操作をすると、キャラが無敵になったり、ゲームオーバーになったところからやり直せたり。雑誌ではいつも裏ワザの特集が組まれ、ゲーム会社は人気を上げるため、面白い裏ワザを考えてあらかじめ仕込んでおきました。

そんな裏ワザの語源は本当に「裏」だったそうです。本当は作っている段階で直しておかなければいけないプログラムの不具合に気づかずに発売してしまったら、マニアックなユーザーが作り手以上にやりこんで、そのミスを発見してしまい、誤作動が起きてしまったのが始まりのようです。インベーダーゲームで有名な裏ワザ「ナゴヤ撃ち」も、実は作り手も分からなかったミスだと聞きました。

プレイヤーに有利になるような裏ワザならいいのですが、自分のキャラが死んでしまったり、弱くなってしまったり、ひどい時はゲームが先に進まなくなってしまうものもありました。

そんな時、ユーザーのクレームを受けてメーカーが答えるのが「仕様です」という言葉です。不具合をあたかも想定の範囲内であったかのように装う言い回しですね。「先に進めないんですが…これは仕様ですか？」「？？仕様です」。

そのようなやりとりが発端で、今ではヲタ同士の会話に多く登場する用語になったと思われます。メーカーの人に問い合わせて開き直られるとガックリくるので、そのやりとりをまねして皮肉ってみたのですね。

そこから発展して、日常生活のことにもたとえて使う場合があります。「遅刻しそうな時に限って目の前で電車が行ってしまうのは仕様ですか」「仕様です」。「安いアパートが駅から遠いのは仕様ですか」「仕様です」。このような会話が通じると、私は何ともいえぬ安心感を覚えます（笑）。

（2006・6・26）

## 【CDドラマ】

漫画などの原作に基づき、音声のみで構成されるドラマを、CDに収めたもの。
用例＝「CDドラマは想像力がかきたてられるな～。ハァハァ」

CDドラマの存在って、意外と知られていない気がします。CDドラマとは、台詞と効果音と音楽で構成されるいわゆるラジオドラマのような物が収録されているCDのことです。アニメショップやCD屋さんで買うことができます。漫画の単行本やDVDソフトに、ファンサービスとしておまけで付いてくることもよくあります。アニメの世界ではけっこうポピュラーな物で、人気作品は必ずといっていいほどCDドラマ化されています。

CDドラマには独自の面白さがあります。演じさせていただく側からすると、アニメとは違い、絵の口パクに合わせる必要がありません。セリフを自分の間合いで言うことができます。そのおかげで、掛け合いが勢いのあるテンションになるのも楽しいところです。そして、ラジオドラマに似てラジオドラマにあらず。ラジオドラマですから、公共の電波に乗せるには不適切な表現はカットされてしまいます。が、CDドラマは好きな人が好んで聴く物なので、そのへんの制約が無いに等しいのです。なので萌え系の作品だったりすると、かなり過激なサービスシーンがあったりもします。しかしCDドラマで一番「熱い」のは萌え系というよりBL系の作品ではないでしょうか。「BL＝ボーイズラブ」とは、女の子のヲタに人気の、男の子と男の子が恋愛関係に陥るストーリーの作品のことです。演じる役者さんが男性であることもあって、かなり濃密な内容のものもあるみたい。先日、共演させていただいた男性声優さんが初めてBLのCDドラマに出演されたそうなのですが、こう言っていました。「スゴかった…ボク…何かを失って帰ってきました」。好奇心が煽られますね！

（2006・7・17）

## 【まわす】

用例＝「モモーイのライブは夜からだから、昼の○○ちゃんのイベントとまわせるな」

すっかり夏ですね。夏といえばイベントの季節!! 毎日、秋葉原をはじめいろんな所で声優さんやアイドルのイベントやライブが開催されます。ヲタにとっては心躍る季節だと思いますよ。私も8月に発売される、ベストアルバムのキャンペーンで、横浜、名古屋、大阪などいろんなお店に行ってミニライブや握手会を開くことになっています。どうぞよろしくー!!

でも実は、かつて私自身がそのようなイベントに通うお客さんの側だったのです。いわゆるアイドルヲタで、いつもアキバなどイベント会場に足を運んでは握手会に参加したり、歌い踊るアイドルをペンライトを持って応援していたりしました。だから今、自分が逆の側になっているのは、なんとも不思議な気分です。私はイベントやライブという「場」が好きだったので、自分が提供する側になれて嬉しいです。

イベントに通うマニアの間にはその世界独特の用語があり、その一つがこの「ま

わす」です。夏休みの週末には、同じ日にいろんな場所でイベントやライブが行われるので、イベントが終わったら、すぐに別の会場に直行して、違うアイドルのイベントを一日に3本かけもちするという強者もいます。そのような行動を「まわす」と言うのです。

　これは芸能界で一日に2回公演を行うことを「2回まわし」と言うのが語源かなあと推測。また、私がファン側だった数年前は、このことを「かける」と言っていました。これは「かけもち」から来ているのかなあ。ファンの用語も色々変化しているのですね。あなたも、ちょっとでも気になったらイベントやコンサートに行ってみましょう!!　ビールや発泡酒と同じで、生はいいもんですよ〜。

（2006・7・31）

## 【ツインテール】

用例＝「ツインテールが似合う女の子って萌えるよな」

　夏本番！です。私の髪は今濃いブラウンでストレート。鎖骨の下くらいまであるので、下ろしているとやっぱりちょっと暑苦しい。なのでこの間のライブイベントで、ポニーテールにしてみました！　すると異様なほど好評で嬉しかったです。

「今時ポニーテールにしている女性なんていないよ」というあなた。この次はポニテ（この略し方はヲタしかしない気がする）がきっと来ます！　去年までは頭にカチューシャをしていると「藤崎詩織ちゃん（ゲーム「ときめきメモリアル」のヒロイン）のコスプレですか？」と茶化されたりしたのに、今年の春はカチューシャやヘアバンドが大流行でした。なので次は、萌えキャラのローテーション的にポニテが流行るんじゃないかと思うのです。女性の皆さん、暑い日はポニテで涼しく過ごそう！　ある意味クールビズですよ。

　そして、ヲタの間でかねてからポニテと人気を二分する、いや、こちらの方が勝っているかもしれない髪型が、ツインテールです。髪を二つに分けて頭の上のほうの左右で結うスタイルで、一般的には「ツーテール」と呼ばれるようですが、ヲタの間では「帰ってきたウルトラマン」に登場した尾が二つに分かれている怪獣の名をもじって「ツインテール」という呼称が一般的になったとか、そうでないとか。

　でもこの髪型、アニメの中では大人気ですが、現実ではかなりシーンを選びます。童顔な人で可愛らしい格好ならいいけど、ジーンズだったらそれこそウルトラの母になっちゃうよ…。が、私は誰でもツインテールが似合うファッションを発見したんです。それは、浴衣です！　キュートな浴衣を着て、髪はツインテールにすれば、ヲタな男の子には「ツインテール萌え〜」と言ってもらえるでしょう!!

（2006・8・21）

## 【痛車（いたしゃ）】

用例＝「痛車だからこそ、安全運転に身が入るってもんだ」

「いたしゃ」と発音した時、ヲタ界ではフェラーリなどの「イタリア車」を指す言葉ではありません。「痛い車」略して「痛車」なのです。痛車とは、ボディにアニメやゲームなどのキャラクター、作

品名のロゴなどが描いてあるなど、ヲタ的な装飾を施した車のことです。
特にこの夏休みシーズンにはヲタクの聖地「コミックマーケット」というイベントがあるせいか、秋葉原でもたまに見かけます。が、このようなドレスアップはとくに大阪・日本橋周辺のほうが盛んなようですね。
一色の場合はカッティングシートを絵の形に切ってドアなどのボディに貼り付け、またカラーの場合はステッカータイプ物を貼っている場合とエアブラシで直接ボディにペイントするパターンなどがあるみたいです。
以前私のイベントにも私の名前や曲名が描いてある車で来てくれたり、握手会の時ケータイで愛車を見せてくれたファンの方もいて嬉しかったです。『トラック野郎』という映画がありますが「アニメトラック野郎」はいないのかしら。
アニメ風のキャピッとした絵が自家用車にどーんと描いてあるというのはとてつもなく唐突で、そんな車に乗っていたらそりゃあ目立ちます。誤解が多いからか「マナーを守ろう」「不正改造はやめよう」などの呼びかけをネットで行っているオーナーもいます。痛車に乗っている人は、普通の人以上に安全運転に気を配っていると思いますよ。そんな車で事故を起こしちゃったら楽しい気持ちが台無しですし、何より「だからヲタは！」って言われたくないもの。街で痛車を見つけたら、微笑みとともに生暖かい目で見守りましょう。
好きなものを堂々と乗っけた車で気持ちよく走りたいっていう気持ち、私は面白いと思うし、遊び心があって素敵だと思うなあ。いつかコミケ会場の横とかで「痛車モーターショー」を開催してほしい。もちろん、コンパニオンさんはコスプレで!!

（2006・9・4）

## 【お渡し会】

用例＝「ここでCDを買うとお渡し会があるんだよ」

私は今でこそ、自分で人前で歌わせてもらっていますが、学生の頃はアイドルマニアでファンの側でした。週末になると秋葉原などで行われるアイドルのミニコンサートに通いつめ、鉢巻を頭に締め、声援していました。
大抵、CDを買った人だけが入場できるシステムなので、お気に入りのアイドルのイベントに行きたいがあまり、同じCDを何枚も買うことになってしまうのです。しかし2枚目からは生で歌を聴くためのチケットに、CDがついてくると思っていたし、好きなCDは何枚でも欲しくなってしまうので、ちょうどよかったのでした。
そういうイベントの内容は、ミニコンサートやトーク、プラス整理番号での抽選会だったり、じゃんけん大会だったり。商品はサイン入りのグッズや、一緒にポラロイド写真が撮れる権利などです。
そしてイベントの最後には、握手会やサイン会など、直接触れ合える機会があるのが定番です。握手会では間近で声をかけられるし、ファンには楽しみな瞬間です。
そんなアイドルイベントに通い詰めていた私が、声優さん好きな友人と話をしていた時、耳慣れない単語を聞きました。アイドルのイベントでは「握手会」が定番です。しかし声優さんの場合は「お渡し会」が主流だそうなのです。

「お渡し会」とは、特典のポスターなどを、本人が渡してくれる会ということ。初めてそれを聞いた時、私は軽いカルチャーショックを受けました。確かに、特典を本人が渡してくれたら嬉しいですよね。タレントさんによっては、握手はNGという人も多いみたいです。それでもファンと間近で触れ合える機会を作った「お渡し会を発明した人はすごーい」と思ったのでした。お渡し会の父（母かも）は誰なんでしょうね!?

（2006・9・25）

## 【アンミラ・あんみら】

用例＝「アンミラの制服には郷愁に似たものを感じるな」

今や空前のメイド喫茶ブームですが、メイド喫茶のメの字（ってなんだよ）もない頃から、ヲタが店員さんの可愛さを楽しみに通うお店がありました。それは「アンナミラーズ」通称アンミラです。

このお店は、自家製パイが美味しいレストランなのですが、いつからか女性店員さんの制服の可愛さが評判となり、十余年ほど前に大変有名になりました。アンミラの制服は、今でいうメイド風のピンクのエプロンドレス。女の子達は制服が可愛いからバイトしたいと、面接を申し込むのですが、倍率はアイドルのオーディション並だという噂。制服がアンダーグラウンドで高値で取引されることもしばしばで、管理は大変厳重だったそうです。

このお店は、一般的なファミレスに対して値段が少々お高い。なのでヲタ的には、仲のいい友達が遠くから遊びに来た時や、いいことがあった時になど「よし、今日はアンミラ行くか」と気合いを入れるような、ちょっとスペシャルな場所だったのです。

しかし全盛期には22以上あった店舗数も、今は全国に3店のみだそう。このお店にインスパイヤされて、ゲームクリエイター達はレストランが舞台の美少女ゲームを作り、それに触発される形で秋葉原にはメイドカフェが乱立しているというのに。アンナミラーズの偉い人!!

ぜひここはアキバに出店して、「萌え」という言葉が一般化する前から培われてきた、元祖の伝統とプライドを見せつけ

てほしい！　けど…アンミラはあくまでも純然たるレストランだもんね。その客に媚びない感じがまた良い。わたしは1カ月に1回通ってます。

（2006・10・9）

**【野郎】** 男性の意。なぜかヲタが好んで使う。

用例＝「昨日、野郎5人でカラオケ行っちゃったよ」

ヲタの男性は、なぜか「男性」のことを「野郎」と言う人が多いのです。この言葉自体は辞書に載っていますが、普通の若い人が日常会話で使っているのを聞いたことがありません。しかしヲタの間でだけは頻繁に自然に出てくる単語なので、前から面白く思っていました。

「野郎」という言葉の響きに、ヲタゆえのへりくだりと、ヲタ男だけで行動することのむさくるしさ（笑）がうまく表現されている気がします。私はヲタの男性と話をしていると、時々うらやましくなることがあるんです。

私はいわゆる「腐女子」ではありません。「腐女子」とは、主にボーイズラブと呼ばれる男のキャラ同士が愛し合う物語を好む女性のヲタを指します。私はかわいい女の子が出てくる、いわゆる「萌え」作品に共感するので、趣味の合う相手は男性が多いのです。話をしている時は楽しいですが、ふと淋しくなるんです。ヲタの男の子は紳士で優しい人が多いですから、女の子がいると気を遣ってくれるのでなおさら、趣味が合えば合うほど、距離を感じます。

小学生の頃、男の子の友達の家に集まって遊んでいた頃からそうです。どんなにバカなことを言っても、男言葉に近い話し方をしても、自分は彼らとは違い、入れない世界があります。野郎だけでイベントに徹夜で並ぶ。野郎だけでコミケに参加。野郎だけで美少女ゲーム、アニメDVDを観て、そのまま部屋でザコ寝。

同じ物を好きな男同士が集まって、心おきなくふざけて遊ぶのって、とても楽しいんだろうな。そんな男性にしかわからないであろうくだけた雰囲気も、ヲタの人が苦笑しながら言う「野郎」を含むセンテンスには含まれている気がします。こーなったら、私のように男性ヲタ向けの萌えが好きな女の子のことを「女郎（めろう）」と呼ぶことにしようかな（笑）。女郎だけで萌えフィギュア鑑賞と、その後に品評会をしたい!!

（2006・10・30）

**【人柱（ひとばしら）】**

用例＝「みんな様子見かよ、俺が人柱になるわ」

ヲタは、思ったより面白くなかったゲームソフトや、高性能がうたい文句なのに、買ってすぐに壊れてしまった新製品のパソコン部品などを「地雷」と表現します。

しかしヲタの中には前評判があまり良くなかったり、話題になっていない「地雷臭」がする物を、自ら進んで買って使用し、その「自爆」した散々な結果を、レポートするのが好きな人がいます。パソコン用の高容量なハードディスクを買ったらすぐ壊れた、美少女ゲームを買ったらプログラムミスだらけで先に進めなかったなど。

良くなかった物に対して怒りや脱力感

とともに、その物品への愛情をこめて、自分のブログなどでレポートしてくれる人がいるのです。そんな人のことを「人柱」と呼びます。

ヲタは大きな買い物をする時、人柱からの情報をもとに買うか否かを決めるのです。でも「人柱気分」で買ったものが意外に本当に当たりだったりするからわかりません。

この秋、幕張で行われた「東京ゲームショウ2006」では、次世代ゲーム機が次々発表されました。任天堂のwii、マイクロソフトXBOX360、ソニーコンピュータエンタテインメントのプレイステーション3が出揃い、ヲタはどれを買おうか迷っているところです。

wiiは一見ゲームをしているように見えないリモコン型コントローラが特徴。XBOX360は去年の夏、ゲームセンターで大変な話題となった高性能アイドル育成ゲーム「アイドルマスター」のソフトが出るのが話題です。プレイステーション3はポストDVDのブルーレイディスクが再生できるので、ゲームの他映画ソフトも楽しめそうです。さて、あなたはどれを選びますか？　だれか人柱になってくれ…って、別にどれを買っても面白そうなんですけど（笑）。

（2006・11・27）

## 【キャラソン】

用例＝「このアニメのキャラソンは名曲揃いだな」

アニソンはアニメソングの略で一般的にも有名ですが、キャラソンってご存知ですか？　キャラクターソングの略で、アニメやゲーム、漫画のキャラクターをイメージした歌、そのキャラのテーマソングのことです。例えば、アニメの美少女キャラクターが格闘技の試合をするとして、入場してリングに上がるまで流れている歌などです。キャラクターのイメージソングのようなものですね。

キャラソンの多くは、そのキャラを演じている声優が歌ってレコーディングしています。しかし不思議なことにキャラソンは、アニメやゲームの作品本編の中では、必ず使われるわけではありません。そのキャラのファン向け、そしてそのアニメの世界観が好きでもっと埋もれたい人向けに、CDが発売されたり配信されたりするのです。

例えば6人の女の子キャラクターが登場するアニメだったら、6曲のキャラソンが6枚のCDになって発売されたりします。そのすべてのアーティスト名が、声優の名前ではなく、キャラ自体の名前になっていたり、キャラ名の後に小さく声優の名前が表記されていたりするので、そのキャラクター自身が歌ってCDを出しているかのような感じになるのが面白いです。

ひと昔前、CGで作った「バーチャルアイドル」が流行しましたが、そんなお膳立てをしなくても、今やアニメ&ゲームのキャラは、ヲタの皆にとって、現実にいるのと同じくらいに存在感のあるアイドルなんです。（2006・12・25）

夏色の砂時計(演劇部部員)
2005年 魔女っ娘つくねちゃん(つくね)

■劇場版アニメ
2002年 ポケットモンスター ピカ☆ピカ星空キャンプ(ソーナノ)

## OTHER WORKS

■RADIO(メインパーソナリティ)
DoDoクラブ アイドル向上委員会(1997年6月-? 有線放送CANシステム)
小野坂・桃井のバーチャラジオ電脳戦隊モモンガー(1998年10月- 1999年10月)
小野坂・桃井・ももこの電脳戦隊モモンガーW(1999年10月 - 2000年3月)
中原小麦のまじかるナースステーション(2001年10月 - 2005年10月)
影山☆桃井の倍速もえちゃんねる(2002年4月 - 6月)
ぽぽらじ(2003年4月 - 2004年10月)
ラグナロクオンライン THE RADIO(2004年4月 - 2004年9月)
ダイナミューズ・アニメ特別授業(2004年5月 - 9月)
桃井はるこの現代視覚文化研究会・略してラジオげんしけん(2004年7月 - 2004年12月)
ウラモモーイ(2005年4月 - 2006年4月)
ぱじゃまラジオ プリズム・ナイト(2005年10月 - 2006年3月)
TOKYO→NIIGATA MUSIC CONVOY 火曜日(2006年1月)
桃井はるこの超!モモーイ(2006年10月 -)
桃井はるこのらじお☆UP DATE(2006年10月-)
超機動放送アニゲマスター内『桃井はるこの音楽は愛なのだ!!』

■TV
D's Garage21(テレビ朝日:1999年-2001年)

■TVゲスト出演
CLUB AT-X(AT-X)
アニメTV(tvk、カミングスーンTV)
アニメぱらだいす(キッズステーション)
アニぱら音楽館(キッズステーション)
激☆店(BS-i、TBSテレビ)
アキバ!AKIBA☆あきば(TOKYO MX)
アニメ天国(テレ玉、tvkほか)
HOT WAVE(テレ玉ほか)
JoyPopTune(テレ玉)
まんとら(tvk)
@tune(tvk)

■執筆(連載)
グレートサターンZ(毎日コミュニケーションズ)『グレート女子高生Z』(1997年)
モバイルプレス(技術評論社)『桃井はるこの移動式女子大生』(1997-1999年)
コンプティーク(角川書店)月刊コラム丼(1998年)
月刊アスキー『桃井はるこ新聞』(1998-2002年)
Wi-ROM(イマジン)『モモラー現象』(1999年)
3D GRAPHICS(アスキー)『バーチャルアイドル鑑定団』(1999-2000年)
朝日新聞 ほっとマーク(2001-2002年)
週刊SPA!(扶桑社) ゲーム紹介記事
ザ・プレイステーション(ソフトバンク)『アイ・ラブ・ゲーム 人生はゲームだ』
電撃萌王(メディアワークス)『桃井はるこのモモイズム・萌えイズム』(2002-2005年)
ヤングアニマル(白泉社)『モモーイのうぶげ』(2002-2004年)
ラズベリー(ソフトバンク)『桃井はるこのモモイズム宣言』(2002-2004年)
サンケイスポーツ・道新スポーツ『モモーイのヲタ川柳に萌え〜っ』(2005-2006年)→『桃井はるこの今さら人にきけないヲタん語辞典』『桃井はるこのアキバヲタんご辞典』(2006年-)
アニカン『モモカン』(2005年-)
ゲームジャパン(ホビージャパン)『放課後、アキバ通い』(2006年)
キャラアニ・ドットコム 東京ゲームショウリアルタイムレポート
コンプティーク(角川書店)『桃井はるこのヲタクいっといーじー』(2006年-)

フロンティア(台湾)

■取材/グラビア
論座(朝日新聞社)(口絵)
サイゾー 「一徹」(写真/ブルース・オズボーン)(口絵)
餅月あんこの花咲かペンペン草(餅月あんこ著)
ゲームラボ(三才ブックス)
CONTINUE(Vol.2/大田出版)
声優グランプリ
アニメージュ
マジキュー(エンターブレイン)
声優&アニメソングミュージックガイド(2006アスペクト)
声優アニメディア(学習研究社)
テックジャイアン2006年10月号(エンターブレイン)
オトナアニメ(2006/Vol.1 Vol.2)
東京アニメセンターインフォメーションパンフレット(2006/Nov.)
アニカンH
VOiCE Newtype 2006年12月号(角川書店)
Hanako No.887(マガジンハウス)
書籍 VOICHA ! -ボイチャ ! -(シンコーミュージック)
Pam!(2006/No.077-079/avex)
hm3(「hm3 SPECIAL」 2006年12月2007年1月号 他/音楽専科社)
月刊 アスキー 2007年01月号(アスキー)

■帯コメント
「渡辺明夫アートワークス」渡辺明夫著(ソフトバンククリエイティブ)
「魔女っ娘つくねちゃん+」まがりひろあき著(講談社)
「去年ルノアールで」せきしろ著(マガジンハウス)

〈作成協力〉
Mars16 北山友之

/SCDC-00392/1890円(税込)
M-1 ソーダ・恋してる 作詞/作曲
M-6 ソーダ・恋してる(off vocal)

**■W～ウィッシュ～ミラクルボーカルベスト**
サイトロン・デジタルコンテンツ/2005年3月24日/SCDC-00420/3150円(税込)
M-6 ソーダ・恋してる 作詞/作曲

**■野川さくら/PoTeChi**
ランティス/2005年3月24日/LACA-5360/3000円(税込)
M-9 Just a Boyfriend 作詞

**■スペクトラルフォース オリジナル サウンドトラック ザ ベスト**
ティームエンタテインメント/2005年5月18日/KDSD-00069/2940円(税込)
M-39 わたしの夢の行方を～Openning Ver(榎木瑠衣子)作詞

**■松来未祐と金田朋子のRADIO デコピンないと anniversary disc**
サイトロン・デジタルコンテンツ/2005年5月18日/SCDC-00447/2940円(税込)
M-5 生ライブ「ムスメゴコロ★オトメゴコロ」作詞/作曲
M-6 生ライブ「ソーダ・恋してる」作詞/作曲
M-7 生ライブ「スポーツしましょ■」作詞/作曲

**■熱唱!!らぶげナイトフィーバー**
オンザラン/2005年7月27日/LHCA-5011/1800円(税込)
M-1 熱唱!!らぶげナイトフィーバー(ラブフェロモン) 作詞/作曲/コーラス参加
M-2 恋のラブフェロモン(ラブフェロモン) 作詞/作曲
M-4 熱唱!!らぶげナイトフィーバー(OFF VOCAL)
M-5 恋のラブフェロモン(OFF VOCAL)

**■ぱふゅーむ×DJ momo-i/アキハバラブ**
ネイキッド/2005年08月29日/NKCM-1006/1980円(税込)
M-1 アキハバラブ 作詞/作曲/プロデュース
M-2 アキハバラブ karaoke

**■あかほり外道アワーらぶげ オリジナルサウンドトラック+キャラクターソング**
オンザラン/2005年9月22日/LHCA-5016/3000円(税込)
M-1 熱唱!!らぶげナイトフィーバー　ラブフェロモンver.(TVsize) 作詞/作曲
M-23 熱唱!!らぶげナイトフィーバー　外道乙女隊ver.(TVsize)(ラブフェロモン&外道乙女隊featuring桃井はるこ&影山ヒロノブ) 作詞/作曲
M-45 トンドルベイビー(TVsize)(桃井はるこ)

**■PRISM ARK スペシャルサウンドパッケージ・ORANGE**
HOBiRECORDS/2005年9月30日/ HBMS-031/1995円(税込)
M-5 amaranth(アマランス)(神楽テーマソング、生天目仁美)作詞
M-6 justice!(華鈴テーマソング、松井菜桜子)作詞

**■新谷良子/ライフイズフリー(だめっこどうぶつED DVD版のみ収録)(2005) 作詞/作曲**

**■新谷良子/世界でいちばんボクが好き!**
ランティス/2005年3月2日/LACM-4185/1200円(税込)
M-2 ライフイズフリー
M-5 ライフイズフリー(Off Vocal)

**■SANA/Avril**
コナミ/2006年3月29日/POCE-7337/4200円(税込)
M-2 Spring has come! 作詞



**■ゲーム**
1997年 **スペクトラルフォース**(ピンキー)(PS)
2002年 **電車でGO!旅情編**(七海ひかる)(PS2)
2003年 **ナースウィッチ小麦ちゃんマジカルて**(中原小麦/マジカルナース小麦)
**モエかん～萌えっ娘島へようこそ～**(萌野命)
2004年 **DearS**(チナ)
**ステラデウス**(ティア)
2005年 **BALDR FORCE EXE**(PS2版パチェラ)
**ウィザーズハーモニーR**(リサ=ユフィール)
**D.C.P.S. ～ダ・カーポ プラスシチュエーション～**(うたまる)
**D.C.F.S. ～ダ・カーポ フォーシーズンズ～**(うたまる)
**テイルズオブジアビス**(アニス・タトリン)

**■ドラマCD**
2002年 **GATEKEEPERS 21 EPISODE:0 AYANE**(桃山愛)
2003年 **魔法遣いに大切なこと あなたに会えて良かった**(青田利香)
2004年 **虎々ちゃん&美虎ちゃん ヴォイスドラマ**(とらみ)
**AliceQuartet ヴォイスコンチェルト**(藍原まきの)
2005年 **PRISM ARK スペシャルサウンドパッケージ RED**(フィーリア)

**■CM**
2004年 **キリンビバレッジ(株)「アミノサプリ」麒麟戦隊アミノンジャー お肌/Oh-hada![オゥ=ハダ!]編**(アミノピンク)
2005年 **講談社『月刊少年シリウス』**(ナレーション)
**エンターブレイン『マジキュー』**(ナレーション)

**■テレビアニメ**(多岐に渡るため初放送年で表記)
2001年 **The Soul Taker ～魂狩～**(中原小麦)
**FF:U ～ファイナルファンタジー:アンリミテッド～**(アイ・ハヤカワ)
2002年 **藍より青し**(水無月ちか)
**ギャラクシーエンジェル(第3期)**(アナウンス)
**くじびきアンバランス**(げんしけん劇中劇)(榎本忍)
**超重神グラヴィオン**(トリア)
**円盤皇女ワるきゅーレ**(丸/猫耳(苑田茎子) /女性客)
2003年 **藍より青し～縁～**(水無月ちか)
**D.C. ～ダ・カーポ～**(うたまる/少女<アナザーストーリー>)
**瓶詰妖精**(たまちゃん)
**ぽぽたん**(みい)
**MOUSE**(サマーサ森島)
**円盤皇女ワるきゅーレ 十二月の夜想曲**(丸)
**まほろまてぃっく夏のTVスペシャル「えっちなのはいけないと思います!」**(史帆)
2004年 **超重神グラヴィオンZwei**(トリア)
**妄想代理人**(マロミ)
**RAGNAROK THE ANIMATION**(マーヤ)
**流星戦隊ムスメット**(早乙女コウ)
**DearS**(チナ)
2005年 **D.C.S.S. ～ダ・カーポ セカンドシーズン～**(うたまる)
2006年 **マジカノ**(虹原真鈴)
**らぶドル ～Lovely Idol～**(野々宮舞)
**ブラックジャック21**(スージー)

**■OVA**
2002年 **ナースウィッチ小麦ちゃんマジカルて**(中原小麦/マジカルナース小麦)
2004年 **ナースウィッチ小麦ちゃんマジカルて乙**(中原小麦/マジカルナース小麦)
**ねとらん者 THE MOVIE #1 ネットのすみでブログと叫ぶ**(ちゆ12歳)

M-1 ハートに不思議なFun!Fun!Fun!(水無月ちか)

**■円盤皇女ワるきゅーレ ワルキューレ宇宙大歌劇**
コロムビアミュージックエンタテインメント/2002年11月21日/COCX-31992/2940円(税込)
M-7(1) 侍女部隊隊歌(歌)桃井はるこ(苑田茎子)他
M-14(1) カーテン・コール～フィナーレよりも華やかな～(歌) 桃井はるこ

**■crystal～サーカスヴォーカルコレクション～**
ランティス/2003年4月2日/LACA-5153/2800円(税込)
桃井はるこ他
M-12 うたまるえかき唄(桃井はるこ)

**■HCD 藍より青しの夏休み**
マリン・エンタテインメント/2003年7月19日/MMCC-7032/2940円(税込)
M-14 5cmの勇気/ちかりんず(桃井はるこ・能登麻美子・こやまきみこ)

**■桃井はるこ／水夏 ～おー・157章～ テーマソング いつでもきれいに(2003)**

**■藍より青し～縁～劇盤-"竹"**
ジェネオン エンタテインメント/2003年12月21日/GNCA-1009/2625円(税込)
M-2 ドラマティックにFairy Tale/ちかりんず(桃井はるこ・能登麻美子・こやまきみこ)
M-7 ドラマティックにFairy Tale (オリジナル・カラオケ)

**■AliceQuartet Voice Concerto Vocal Album**
とらのあな/2005年8月12日/3150円(税込)
桃井はるこ他
M-1 Never give up(藍原まきの as 桃井はるこ)作詞/作曲
M-2 美・myself(藍原まきの as 桃井はるこ)
M-7 アリガトウダイスキ(AliceQuartet+1)
M-12 絶対叶えるから(AliceQuartet+1) 作詞

**■RAGNAROK THE ANIMATION SOUND TRACK&CHARACTER SONGS**
フロンティアワークス/2004年8月27日/AFC-1016/3150円(税込)
M-10 まーちゃんねる♪(桃井はるこ)

**■流星戦隊ムスメット サウンドコレクション**
サイトロン・デジタルコンテンツ/2004年12月22日/KDCA-0020/3150円(税込)
M-20 彩 Trichromatic(榎本温子・浅野真澄・桃井はるこ)
M-31 ムスメゴコロ★オトメゴコロ 作詞/作曲

**■ School Days-スクールデイズ- ボーカルアルバム**
ランティス/2005年4月28日/LACA-5370/2800円(税込)
M-5 Let me Love you(桃井はるこ) 作詞

**■魔女っ娘つくねちゃん(2005)**
OP:つくねちゃんのFlying Machine(歌/作詞:桃井はるこ)
ED:Luminary(歌/作詞:桃井はるこ)

**■Crystal2～サーカスヴォーカルコレクション Vol.2～**
ランティス/2005年1月13日/LACA-5347/3000円(税込)
桃井はるこ他
M-6 和泉子絵描き歌

**■野々宮舞(桃井はるこ) ／一歩ずつ/LoveLoveLoveのせいなのよ!(舞ソロヴァージョン)**
エイベックス・トラックス/2006年11月22日/AVCA-26014/1260円(税込)
M-1 一歩ずつ
M-2 LoveLoveLoveのせいなのよ!(舞ソロヴァージョン)
M-3 一歩ずつ カラオケ
M-4 Lovelyメッセージ/野々宮舞 編

## 桃井はるこプロデュース・詞&楽曲提供

**■わたしはもあい／もあいはるこ(1997) 作詞/作曲/プロデュース**

**■GURA GURA/もあいはるこ(1997) 作詞/作曲/プロデュース**

**■秋野ひとみ／Celebration(1999) 作詞/作曲**

**■くしよし(AceFile) ／5・7・5・7・7 作詞/作曲/プロデュース**
ベラ・ボー エンタテインメント/2002年1月23日/BXCA-6002/2100円(税込)
M-1 5・7・5・7・7　M-2 ダウジング～なにかを信じて～　M-3 MAEをみていて　M-4 ラブ・ループ
M-5 夏のハレーション　M-6 いちごいちえ
M-7 5・7・5・7・7(off vocal)　M-8 いちごいちえ(off vocal)

**■自殺サークル　サウンドトラック**
OMEGA PROJECT/2002年3月9日/OMCD-0001
M-2 パズル(デザート)作曲
M-4 ライトワンス(デザート)作詞/作曲

**■みっくすJUICE(中原麻衣、植田佳奈、斎藤千和、森永理科) ／宇宙百華**
ランティス/2003年3月26日/LACA-5164/2200円(税込)
M-2 Mr.Linesman 作詞/作曲
M-4 Destination 作詞/作曲
M-6 流れ星 作詞/作曲
M-8 恋はショートコント 作詞/作曲

**■「HAND MAIDマイ」オリジナルサウンドトラック**
ランティス/2003年5月21日/LACA-5171
M-1 カメラ=万年筆(short edited) 作詞/作曲
M-29 ハンドメイドでNe!(short edited) 作詞/作曲
M-30 カメラ=万年筆(trailer) 作詞/作曲

**■新谷良子 ／ray of sunshine**
ランティス/2003年10月22日/LACM-4108/800円(税込)
M-1 ray of sunshine 作詞/作曲
M-2 ray of sunshine(off vocal)

**■新谷良子／ファンシー☆フリル**
ランティス/2004年4月28日/LACA-5277/3000円(税込)
M-8 ray of sunshine 作詞/作曲
M-11 Slow Down 作詞/作曲

**■遠藤正明／CHAKURIKU**
ランティス/2003年11月27日/LACA-5220/3000円(税込)
M-2 愛のマニフェスト 作詞/作曲

**■SD★Children(松来未祐、金田朋子) ／ムスメゴコロ★オトメゴコロ/スポーツしましょ■作詞/作曲/プロデュース**
サイトロン・デジタルコンテンツ/2004年10月20日/SCDC-00376/1365円(税込)
M-1 ムスメゴコロ★オトメゴコロ　作詞/作曲
M-2 スポーツしましょ■ 作詞/作曲
M-3 ムスメゴコロ★オトメゴコロ(カラオケ)
M-4 スポーツしましょ■(カラオケ)

**■松来未祐,金田朋子／W～ウィッシュ～キャラクターミニアルバム3 智&彩夏(C.V.松本未祐、金田朋子)**
サイトロン・デジタルコンテンツ/2005年1月19日

M-16「オトメの魔法でポンデ・ケ・ワ」(小麦ちゃんマジカルてエンディング曲)
M-18 こむぎ気分でろっくんロール(おまけ) 作詞/作曲

**■ザ・うたのヒットぱれ～どムギ!**
パイオニアLDC/2002年11月22日/PNEA-1006/2940円(税込)
M-3 はじめてのクリスマス(中原小麦)作詞/作曲
M-7 まじかるアイドル降臨?(マジ！？が～るず)
M-11 あなたがだいきらい(full-version)(中原小麦)作詞/作曲
M-15 愛のメディスン(カラオケ)(おまけ)

**■ナースウィッチ小麦ちゃんマジカルて 小麦200%しよう!**
exPulse/2003年7月25日/PNEA-1007/2625円(税込)
M-1 愛のメディスン～りにゅ～ある～(中原小麦) 作詞/作曲
M-3 ムギまるロック(中原小麦)作詞
M-8 ペーパーバッグ・ライダー/t.A.K.u(中原小麦&国分寺こより)
M-11 ジュラシック パニック/t.A.K.u(中原小麦&国分寺こより)

**■中原小麦ファーストライブ in 日本中年館**
exPulse/2003年9月10日/PNEA-1008/2940円(税込)
M-1 Live Version　M-2 マジで開演5分前　M-3「愛のメディスン～りにゅ～ある～」　M-4 MC1　M-5「ムギまるロック」　M-6「オトメの魔法でポンデ・ケ・ワ」　M-7 Just Like Magic　M-8「はじめてのクリスマス」　M-9 MC2　M-10「ジュラシック パニック」　M-11 MC3　M-12「Pasera」　M-13 MC4　M-14「こむぎ気分でろっくんロール」　M-15 MC5　M-16「あなたがだいきらい」　M-17 STAGE DOOR　M-18「せつないシャボン玉」　M-19 MC6　M-20「7・4・5^4」

**■中原小麦／くちびるイノセンス**
ジェネオン エンタテインメント/2003年10月2日/PICA-1285/1890円(税込)
M-1 くちびるイノセンス　M-2 たそがれロンリー
M-3 くちびるイノセンス(Mershmallow Mix Ver.)
M-4 くちびるイノセンス(カラオケ)
M-5 たそがれロンリー(カラオケ)
M-6 くちびるイノセンス(Mershmallow Mix Ver.)(カラオケ)
M-7 おまけ.中原小麦のむぎむぎスペシャルメッセージ

**■ナースウィッチ小麦ちゃんマジカルて うたヒット!2**
exPulse/2003年12月21日/PNEA-1009/2940円(税込)
M-1 Mugi-01.ムギまるレポート・その1『ムフフッ! ちょっぴり大人の小麦ちゃん?』
M-14 Mugi-14.この星にいるかぎり(中原小麦)

**■中原小麦／すぷりんぐはずかむっ! -アタマの中はとんどるふぃん?-**
ジェネオン エンタテインメント/2004年4月2日/GNCA-1001/2940円(税込)
M-1 ハルガキタ　M-2 decide　M-3 オオカミBOY　M-4 春色のシンフォニー　M-5 くちびるイノセンス-Album MIX-　M-6 陽春のパッセージ　M-7 恋の呪文はスキトキメトキス　M-8 たそがれロンリー-Album MIX-　M-9 ほんとのキスをお返しに　M-10 絶対! Part2

**■ナースウィッチ小麦ちゃんマジカルて 小麦ベ～スト THE MUSIC ～小全集**
exPulse/2004年4月23日/PNEA-1010/2625円(税込)
M-1 three　M-2 7-4-5^4(チィ・スウ・ウウウウ)！　M-3 ムギまるロック　M-4 まじかるアイドル降臨？　M-5 せつないシャボン玉　M-6 オトメの魔法でポンデ・ケ・ワ　M-7 ペーパーバッグ・ライダー　M-8 あなたがだいきらい　M-9 こむぎ気分でろっくんロール　M-10 愛のメディスン～りにゅ～ある～　M-11 まじかるナース誕生!　M-12 サブタイトル　M-13 敵襲　M-14 日常　M-15 ぷち・バトル　M-16 ドタバタ　M-17 謎の少女　M-18 こより　M-19 AKIBA博　M-20 コスプレアイドル　M-21 AKIBA博2　M-22 変身!まじかるナース　M-23 ウィルス感染　M-24 兼田　M-25 メディカルシャワー　M-26 エンド?　M-27 オオキナオトモダチ　M-28 お色気対決　M-29 破壊　M-30 やっぱり…大勝利?　M-31 不思議な朝　M-32 忍び寄る影　M-33 悲しい雨の日　M-34 BA-KA　M-35 まじかるメイド来襲　M-36 わくちん界　M-37 小麦参上!　M-38 新生!まじかるナース　M-39 黄泉がえる　M-40 今日も元気に!　M-41 肉弾戦(1分30秒)　M-42 やっぱりいつもの　M-43 プロレスのテーマ　M-44 激熱っ!小麦ちゃん　M-45 戦慄　M-46 KOMACHI

**■中原小麦／しゅーてぃんすたー☆**
ジェネオン エンタテインメント/2004年8月25日/GNCA-0004/1260円(税込)
M-1 しゅーてぃんすたー☆ 作詞
M-2 おやすみ 作詞/作曲
M-3 しゅーてぃんすたー☆(オリジナルカラオケ)
M-4 おやすみ(オリジナルカラオケ)

**■中原小麦／えんどれすさま～ばけ～しょん!**
ジェネオン エンタテインメント/2004年9月24日/GNCA-1019/2100円(税込)
M-1 ぱらだいす　M-2 アルタイル　M-3 恋せよ乙女　M-4 LoveSong探して　M-5 Dang Dang気になる　M-6 背中ごしにセンチメンタル

**■こうなりゃトコトン小麦たん！**
コミケ限定販売
M-1 祭りだヨ!!小麦ちゃん音頭(中原小麦)作詞 /作曲

**■骨の髄まで小麦たん！**
M-1 (大きな)少年むぎむぎ団のうた

## 声優・タレントでの【桃井はるこ】名義

**■dream power-翼なき者たちへ-**
2000年2月10日/1000円(税抜)
全曲：A・G・A・S
(あかほりさとる・浅田葉子・飯塚雅弓・池澤春菜・井上喜久子・榎本温子・おたっきぃ佐々木・小野坂昌也・川澄綾子・桑島法子・小林晃子・坂本真綾・関俊彦・関智一・田中理恵・千葉繁・豊口めぐみ・長沢美樹・長谷川のび太・氷上恭子・樋口智恵子・日高のり子・三木眞一郎・水谷優子・水野愛日・三石琴乃・桃井はるこ・森久保祥太郎・山本麻里安)
M-1 dream power-翼なき者たちへ-
M-2 Message-21世紀の夢-
M-3 dream power-翼なき者たちへ-〈カラオケ〉

**■桃井はるこ／インターネット博覧会非公式ソング・インパク音頭(2001) 作詞/作曲**
インターネットでのDLのみで配布

**■桃井はるこ／キミとSynchronicity　作詞**
入院(にゅうい～んっ!!)(1998)同梱CD

**■藍より青し　藍青劇盤二　秋桜**
桃井はるこ(水無月ちか)他
パイオニアLDC/2002年8月23日/PICA-0020/1575円(税込)

M-12 ぽぽたん 作詞/作曲
M-13 こたえ 作詞/作曲

**■桃井はるこ from UNDER17／恐竜少女**
PAJAMAS SOFT/2003年12月28日/1500円(税込)
M-1 恐竜少女 作詞/作曲
M-2 最初と最後のマジック(アレンジ)
M-3 ラブけろぱにっく！(アレンジ)
M-4 恐竜少女 - off vocal
M-5 最初と最後のマジック - off vocal
M-6 ラブけろぱにっく - off vocal

**■UNDER17／UNDER17 BEST ALBUM2 萌えソングをきわめるゾ!!**
ランティス/2004年1月21日/LACA-5236/3000円(税込)
M-1 SHE・KNOW・BE～恋の秘密～ 作詞/作曲
M-2 さみしくないもん 作詞/作曲
M-3 マウスChuマウス 作詞/作曲
M-4 い・ん・て・り MOUSE-Optical Mix- 作詞/作曲
M-5 Anonymous…MOUSE!! 作詞/作曲
M-6 がんばれ、たまちゃん!! 作詞/作曲
M-7 Magi-Cu!! 作詞/作曲
M-8 ぽぽたん畑でつかまえて 作詞/作曲
M-9 POPOTAN KISS 作詞/作曲
M-10 ツルピトな恋 作詞/作曲
M-11 泳・げ・な・い 作詞
M-12 夏だ!海だ!スク水だ! 作詞
M-13 Nostalgia 作詞/作曲
M-14 Adolescence 作詞/作曲

**■UNDER17／UNDER17 LIVE2003～萌えソングをきわめるゾ!～**
(限定版)東芝エンタテインメント/2004年5月25日/DVD/ZMBH-1746/7140円(税込)
(通常版)東芝エンタテインメント/2004年5月25日/DVD/ZMBH-1747/3990円(税込)
M-1 恋のミルキーウェイ　M-2 Nostalsia
M-3 ぽぽたん　M-4 マウスChuマウス
M-5 い・ん・て・りMOUSE　M-6 天罰！エンジェルラビィ(DEATH Ver.)　M-7 さみしくないもん
M-8 Magi-Cu!!　M-9 OS NO / YES
M-10 ~ Guitar solo ~ インスト ~　M-11 おかしなオンナノコ　M-12 Extention　M-13 アンセブプロデュース・メドレー　M-14 泳・げ・な・い
M-15 Angelic Magic　M-16 SHE・KNOW・BE ~ 恋の秘密 ~　M-17 ぽぽたん畑でつかまえて
M-18 こたえ　M-19 いちごGO！GO！
M-20 天罰！エンジェルラビィ

**■OVA夏色の砂時計 サウンドコクション**
UNDER17他
キングレコード/2004年7月22日/KDCA-1/2940円 (税込)
M-35 はじめての夏(UNDER17)作詞/作曲

**■UNDER17／ラブスレイブ**
ランティス/2004年7月22日/LACM-4135/1200円
M-1 ラブスレイブ 作詞/作曲
M-2 1+1 作詞/作曲
M-3 ラブスレイブ (off vocal)
M-4 1+1 (off vocal)

**■UNDER17／くじびきアンバランス**
ランティス/2004年8月25日/LACM-4144/1200円(税込)
M-1 くじびきアンバランス 作詞/作曲
M-2 かがやきサイリューム 作詞/作曲
M-3 くじびきアンバランス(off vocal)
M-4 かがやきサイリューム(off vocal)

**■UNDER17／もっと、夢、見よう!!(Dream Party イメージソング)**
ドリームパーティ/2004年10月11日/2000円(税込)
M-1 もっと、夢、見よう!! 作詞/作曲
M-2 フィギュアになりたい 作詞/作曲
M-3 もっと、夢、見よう!!(INSTRUMETAL)
M-4 フィギュアになりたい(INSTRUMETAL)

**■ここだよ。(とらのあなイメージソング)**
UNDER17他
とらのあな/2004年12月22日/1000円(税込)
M-1 ここだよ。UNDER17 version(UNDER17)作詞/作曲
M-2 ここだよ。COCO version(松来未祐)
M-3 ここだよ。TORAMI version(桃井はるこ)
M-4 ここだよ。instrumental

**■UNDER17／UNDER17 BEST ALBUM3 そして伝説へ…**
ランティス/2004年12月22日/LACA-9045～6/3400円(税込)
M-1 ラブスレイブ 作詞/作曲
M-2 くじびきアンバランス 作詞/作曲
M-3 ここだよ。作詞/作曲
M-4 恐竜少女 作詞/作曲
M-5 らぶケロぱにっく!
M-6 最初と最後のマジック
M-7 はじめての夏 作詞/作曲
M-8 ALIVE
M-9 わたくちはセレブリティ 作詞/作曲
M-10 私は巫女さんキューピット 作詞
M-11 れもんのトキメキ♪
M-12 ぷりんのうた
M-13 Which do you choose? 作詞/作曲
M-14 かがやきサイリューム 作詞/作曲
M-15 1+1 作詞/作曲
M-16 フィギュアになりたい-with ANIKI- 作詞/作曲
M-17 天罰!エンジェルラビィ-です Live version-(Live at YOKOHAMA BLITZ on 2004.11.20)作詞/作曲

**■UNDER17／UNDER17 FIRST LIVE TOUR FINAL そして伝説へ…**
オンザラン/2005年1月26日/DVD/LHBM-7001～2/5500円(税込)
M-1 Overture　M-2 ラブスレイブ　M-3 SHE・KNOW・BE　M-4 ぽぽたん畑でつかまえて
M-5 ここだよ。　M-6 POPOTAN KISS　M-7 はじめての夏　M-8 マウス Chu マウス ~ Anonymous …MOUSE!!　M-9 美少女ソングメドレー
M-10 ALIVE　M-11 ぷりんのうた　M-12 レモンのときめき♪　M-13 最初で最後のおかしなオンナノコ　M-14 らぶけろぱにっく　M-15 かがやきサイリューム (イントロ着替え)　M-16 フィギュアになりたい (ソロ弾き語り)　M-17 1+1　M-18 Os No Yes　M-19 Angelic Magic　M-20 恋のミルキーウェイ　M-21 ぽぽたん
M-22 Nostalgia　M-23 くじびきアンバランス
M-24 もっと、夢、みよう!!　M-25 いちごGO!GO! (アンコール)　M-26 天罰！エンジェルラヴィ (アンコール)

## 【中原小麦】名義

**■ナースウィッチ小麦ちゃんマジカルて 小麦100%しよう!**
パイオニアLDC/2002年8月23日/PNEA-1005/2625円(税込)
M-1 Avent~「告白編」
M-2「愛のメディスン」(小麦ちゃんマジカルてオープニング曲)(中原小麦) 作詞/作曲
M-8「あなたがだいきらい」(中原小麦) 作詞/作曲

M-1 マウス Chu マウス（TVアニメーション『マウス』OPテーマ）作詞/作曲
M-2 い・ん・て・りMOUSE -Optical Mix-（TVアニメーション『マウス』EDテーマ）作詞/作曲
M-3 マウス Chu マウス（off vocal）
M-4 い・ん・て・りMOUSE -Optical Mix-（off vocal）

**■花鳥風月 マウスでChu!**
UNDER17他
ランティス/2003年4月23日/LACA-5166/3000円（税込）
M-1 Anonymous…MOUSE!!（UNDER17）
M-10 Sexy Exerise～マウスガールズのテーマ～/ メイ・葉月・弥生（井上喜久子・中原麻衣・福井裕佳梨）作詞/作曲

**■「まじかるトワラー・エンジェルラビィ」オリジナルドラマ**
ランティス/2003年4月23日/LACA-5169/3000円（税込）
M-1 天罰！エンジェルラビィ（Master Mix ver.）（UNDER17）作詞/作曲
M-7 Angelic Magic（Master Mix ver.）（UNDER17）
M-8 天罰！エンジェルラビィ（エンジェルラビィ☆ver.）（エンジェルラビィ☆：飯塚雅弓）作詞/作曲

**■UNDER17／Extentions/おかしなオンナノコ**
ネイキッド/2003年5月22日/DFW-3/1500円（税込）
M-1 Extentions 作詞/作曲
M-2 おかしなオンナノコ 作詞
M-3 Extentions（INSTRUMENTAL）
M-4 おかしなオンナノコ（INSTRUMENTAL）

**■ぽぽたんe.p.**
UNDER17/Funta
ランティス/2003年8月6日/LACM-4099/1200円（税込）
M-1 ぽぽたん畑でつかまえて（UNDER17）作詞/作曲
M-3 Gem Stone（UNDER17&Funta）作詞
M-4 ぽぽたん畑でつかまえて（off vocal）
M-6 Gem Stone（off vocal）

**■UNDER17／たまちゃんマキシシングル マジキュー応援歌 がんばれ！たまちゃん**
エンターブレイン/2003年8月15日/MGS-0001/1500円（税込）
M-1 がんばれ！たまちゃん 作詞/作曲
M-2 Magi-Cu!! 作詞/作曲
M-3 がんばれ！たまちゃん（off vocal ver.）
M-4 Magi-Cu!!（off vocal ver.）

**■UNDER17／Witch Vocal Collection**
Witch/2003年8月29日/
M-1 ALIVE　M-2 いちごGO!GO!　M-3 ぷりんのうた　M-4 ALIVE（UNDER17 meets Witch vol.1 ver）　M-5 恋のミルキーウェイ　M-6 れもんのトキメキ♪　M-7 OS NO YES　M-8 Which do you choose?

**■すくみず～フェチ☆になるもんっ！オリジナルサウンドトラック**
UNDER17他
ランティス/2003年10月22日/LACA-5219/3000円（税込）
M-1 ツルピトな恋（UNDER17）作詞/作曲
M-7 夏だ！海だ！スク水だ！（UNDER17）作詞
M-18 泳・げ・な・い（UNDER17）作詞
M-19 ツルピトな恋（off vocal）
M-20 夏だ！海だ！スク水だ！（off vocal）
M-21 泳・げ・な・い（off vocal）

**■『モエかん～萌えっ娘島へようこそ～』**
萌野命イメージソング「MOECOM LYNX」（桃井はるこ）作詞/作曲
初回限定同梱CDに収録

**■UNDER17／いちごGO！GO！～Master MIX ver.～**
ネイキッド/2003年11月1日/WIC-7934/1500円（税込）
M-1 いちご GO！GO！（Master MIX ver）
M-2 Which do choose?（Master MIX ver）
M-3 いちご GO！GO！（instrumental）
M-4 Which do choose?（instrumental）

**■UNDER17／恋のミルキーウェイ ～Master MIX ver.～**
ネイキッド/2003年11月1日/WIC-7935/1500円（税込）
M-1 恋のミルキーウェイ ～ Master MIX Ver ～
M-2 れもんのトキメキ♪ ～ Master MIX Ver ～
M-3 OS ON YES ～ Master MIX Ver ～
M-4 恋のミルキーウェイ ～ space station REMIX ～
M-5 恋のミルキーウェイ（INSTRUMENTAL）
M-6 れもんのトキメキ♪（INSTRUMENTAL）
M-7 OS ON YES（INSTRUMENTAL）

**■UNDER17／ぽぽたんMaxi Single**
ネイキッド/2003年11月1日/1500円（税込）
M-1 ぽぽたん UNDER17 Ver.　M-2 みぃたんの魔法でポン!!　M-3 こたえ
M-4 ぽぽたん（INSTRUMENTAL）
M-5 みぃたんの魔法でポン!!（INSTRUMENTAL）
M-6 こたえ（INSTRUMENTAL）

**■UNDER17／天罰！エンジェルラビィ ～Original Version～**
ネイキッド/2003年11月1日/WIC-7937/1500円（税込）
M-1 天罰！エンジェルラビィ ～ Original Ver. ～
M-2 Angelic Magic ～ Original Ver. ～
M-3 天罰！エンジェルラビィ ～ Mirrorball Ver. ～
M-4 天罰！エンジェルラビィ ～ RAM's TICOMIRA GROOVE mix ～
M-5 天罰！エンジェルラビィ ～ RAM's 1st turboR mix ～
M-6 天罰！エンジェルラビィ ～ Original Ver. ～（INSTRUMENTAL）
M-7 Angelic Magic ～ Original Ver. ～（INSTRUMENTAL）

**■ぽぽたん ヴォーカルミニアルバム～It's A PoPoTime**
UNDER17/桃井はるこ他
ランティス/2003年11月6日/LACA-5216/2000円（税込）
M-1 あいのせかい（あい：大原さやか）作詞/作曲
M-2 Endless Trip（まい：浅野真澄）作詞/作曲
M-3 まほーしょーじょ☆みいタン参上！！（みい：桃井はるこ）作詞/作曲
M-4 POPOTAN KISS（UNDER17）作詞/作曲
M-5 ぽぽらじのうた（大原さやか，浅野真澄，桃井はるこ）作詞/作曲

**■UNDER17／UNDER17 BEST ALBUM 1 美少女ゲームソングに愛を！**
ランティス/2003年12月3日/LACA-5235/3000円（税込）
M-1 恋のミルキーウェイ-Leonid meteors version- 作詞/作曲
M-2 いちごGO!GO!-Jumbo Parfait version- 作詞/作曲
M-3 OS NO YES-Seal up Live version- 作詞/作曲
M-4 つるぺたさんいらっしゃ～い!-OYOYO version- 作詞
M-5 浮気してもええよ-fickle mix- 作詞/作曲
M-6 気持ちとまらないない-a Girl's feelings version-
M-7 天罰!エンジェルラビィ 作詞/作曲
M-8 Angelic Magic 作詞/作曲
M-9 おかしなオンナノコ 作詞
M-10 Extentions 作詞/作曲
M-11 みぃたんの魔法でポン 作詞

**■桃井はるこ／mebius ring c/w sweet suite room**
ドリームパーティ/2006年5月4日/DP-0005/1500円(税込)
M-1 mebius ring 作詞/作曲
M-2 sweet suite room 作詞/作曲
M-3 mebius ring(off vocal)
M-4 sweet suite room(off vocal)

**■桃井はるこ／momo-i quality~ベスト・オブ・モモーイ~**
avex mode/2006年8月9日/AVCA-22786/3150円(税込)
M-1 Opening -dreaming more! more!- (instrumental) 作詞/作曲
M-2 LOVE.EXE -momo-i quality version- 作詞/作曲
M-3 mebius ring 作詞/作曲
M-4 Adolescence -rainy Taipei version- 作詞/作曲/編曲
M-5 Hide and seek 作詞/作曲
M-6 恋のレシピ 作詞/作曲
M-7 フィギュアになりたい -re painted version- 作詞/作曲
M-8 ゴー☆ホーム！ -Master MIX version- 作詞/作曲
M-9 贖罪のラプソディー
M-10 Far and away ~party night~ -new mix- 作詞/作曲
M-11 アキハバラブ -summery summer version- 作詞/作曲
M-12 Friendship 作詞/作曲
M-13 もっと、夢、見よう!! -Now I feel...version- 作詞/作曲

**■PRISM ARK スペシャルサウンドパッケージ・BLUE**
HOBiRECORDS/2006年9月29日/ HBMS-038/1995円(税込)
M-1 Prism Knight〜虹色の記憶〜(榊原ゆい&桃井はるこ)作曲・編曲
M-2 Sigh... 作詞
M-3 Prism Knight〜虹色の記憶〜 instrumental version
M-4 Sigh... instrumental version

**■桃井はるこ／さいごのろっく(DVDドラマ「はるこ☆UP DATE」OP曲)**
avex mode/2006年11月8日
【CD+DVD】OP曲プロモ映像DVD付き(「はるこ☆UP DATE」ダイジェストバージョン)
AVCA-26018/1890円(税込)
【CD】AVCA-26019/1260円(税込)
M-1 さいごのろっく(DVDドラマ「はるこ☆UP DATE」OP曲)作詞/作曲
M-2 うしろゆびさされ組(DVDドラマ「はるこ☆UP DATE」挿入歌)
M-3 さいごのろっく〜カラオケ〜
M-4 うしろゆびさされ組〜カラオケ〜

**■桃井はるこ／ゆめのばとん(DVDドラマ「はるこ☆UP DATE」ED曲)**
avex mode/2006年12月6日
【CD+DVD】DVD付き AVCA-26020/1890円(税込)
【CD】AVCA-26021/1260円(税込)
M-1 ゆめのばとん(DVDドラマ「はるこ☆UP DATE」ED曲)作詞/作曲
M-2 恋の冥王星(DVDドラマ「はるこ☆UP DATE」挿入歌)作詞/作曲
M-3 ゆめのばとん〜カラオケ〜
M-4 恋の冥王星〜カラオケ〜

**■桃井はるこ／ENTER!(「秋葉原エンタまつり2006」イメージソング)**
avex mode/2006年12月27日/AVCA-26086/1100円(税込)
M-1 Enter ！作詞/作曲
M-2 Enter ！〜カラオケ〜
M-3 モモーイ　スペシャル　コメント

**■エスパー魔美トリビュートCD2006 〜HALKO MOMOI**
フロンティアワークス/2006年12月8日/DVD BOX特典
M-1 E.S.P.〜Thanks to Mamichan〜
M-2 E.S.P.〜Thanks to Mamichan〜(カラオケver.)
M-3 E.S.P.〜Thanks to Mamichan〜(インストロメンタルver.)
M-4 桃井はるこさんコメントトラック

## 【Poly-Phonic】名義

**■POLY-PHONIC／スペースラブ＊Ironic**
ネイキッド/2002年2月22日/WIC-8059/1500円(税込)
M-1 スペースラブ 作詞/作曲
M-2 Ironic 作詞/作曲
M-3 スペースラブ(off vocal)
M-4 Ironic(off vocal)

**■POLY-PHONIC／さよなら２０世紀**
自主制作/2002年12月14日/無料配布

## 【UNDER17】名義 (桃井はるこ From UNDER17も含む)

**■UNDER17／UNDER17 meets Witch Vol.1**
Witch/2002年4月29日/1500円(税抜)
M-1 いちごGO!·GO!　M-2 ぷりんのうた
M-3 ALIVE　M-4 いちごGO!·GO!(カラオケバージョン)　M-5 ぷりんのうた(カラオケバージョン)
M-6 ALIVE(カラオケバージョン)

**■桃井はるこ From UNDER17／ラブけろぱにっく！**
PAJAMAS SOFT/2002年8月9日/1500円(税込)
M-1 ラブけろぱにっく！(桃井はるこ)

**■UNDER17／UNDER17 meets Witch Vol.2**
Witch/2002年8月29日/1500円(税抜)
M-1 恋のミルキーウェイ　M-2 れもんのトキメキ♪
M-3 OS NO YES　M-4 恋のミルキーウェイ(カラオケ)　M-5 れもんのトキメキ♪(カラオケ)
M-6 OS NO YES(カラオケ)　M-7 恋のミルキーウェイ(ReMix)

**■魔女のお茶会オリジナルサウンドトラック**
キングレコード/2002年10月23日/2854円(税込)
M-5 BITE(ポニカED)(桃井はるこ from UNDER17)

**■UNDER17／PCゲームぽぽたんソング集　ぽぽたん Maxi Single**
ぷちフェレット/2002年12月/1500円(税込)
M-1 ぽぽたん　M-2 みぃタンの魔法でポン!!　M-3 こたえ　M-4 ぽぽたん〈カラオケ〉
M-5 みぃタンの魔法でポン!!〈カラオケ〉　M-6 こたえ〈カラオケ〉

**■UNDER17×RAM RIDER／天罰！エンジェルラビィ c/w Angelic Magic**
工画堂スタジオ/2002年12月28日/KGMSC-002/1500円(税込)

**■UNDER17／マウス Chu マウス 〜マウスのテーマ〜 c/w い・ん・て・り・Mouse(Optical Mix)**
ランティス/2003年1月22日/LACM-4083/1200円(税込)

# DISCOGRAPHY

## 【桃井はるこ】名義

**■桃井はるこ／電脳少女バーチャリアンコ**
ギープレレコード/1997年12月14日/2000円(税抜)
M-1 電脳少女バーチャリアンコ　M-2 バーチャリアンコはKoiのHana　M-3 GURA GURA　M-4 あなたのもとへ　M-5 ひとりきり

**■桃井はるこ／Mail Me**
**c/w 2001年のゲーム・キッス/DIGITAL ESPER**
キングレコード/2000年5月24日/KICA-1233/1300円(税込)
M-1 Mail Me 作詞/作曲
M-2 2001年のゲーム・キッス 作詞/作曲
M-3 DIGITAL ESPER 作詞
M-4 Mail Me(vocalless version)
M-5 Mail Me(trackless version)

**■「スイートレガシー」ボーカルソングRe:MIX+**
桃井はるこ/YURIA/U
フロントウイング/2003年3月7日/1500円(税抜)
M-1 恋のレシピ(桃井はるこ)作詞/作曲
M-3 ゴー★ホーム! RAM's Another Night MIX (UNDER17)作詞/作曲

**■桃井はるこ／贖罪のラプソディー**
**c/w エンジェル・レス(Chico)**
ネイキッド/2004年12月29日/NKCM-1001/1500円(税込)
M-1 贖罪のラプソディー
M-3 贖罪のラプソディー(off vocal)

**■桃井はるこ／LOVE.EXE**
**c/w 光を探して(Chico)**
ネイキッド/2005年4月10日/NKCM-1002/1500円(税込)
M-1 LOVE.EXE 作詞/作曲
M-3 LOVE.EXE (off vocal)

**■桃井はるこ／Hide and seek**
**c/w Adolescence-rainy Taipei version-**
ネイキッド/2005年5月4日/NKCM-1003/1500円(税込)
M-1 Hide and seek 作詞/作曲
M-2 Adolescence-rainy Taipei version- 作詞/作曲
M-3 Hide and seek(Karaoke)
M-4 Adolescence-rainy Taipei version-(off vocal)

**■桃井はるこ／DreamParty LIVE EX-special maxi single-**
ネイキッド/2005年5月4日/NKCM-1004/2000円(税込)
M-1 もっと、夢、見よう!! -bright future next step version- 作詞/作曲
M-2 フィギュアになりたい -Pre-Peinted version- 作詞/作曲
M-3 ゴー★ホーム！ -Master MIX version- 作詞/作曲
M-4 もっと、夢、見よう!! -bright future next step version-(off vocal)
M-5 フィギュアになりたい -Pre-Peinted version-(off vocal)
M-6 ゴー★ホーム！ -Master MIX version-(karaoke)

**■桃井はるこ／Friendship**
**c/w Girls be ambitious!!(Chico)**
ネイキッド/2005年6月10日/NKCM-1005/1500円(税込)
M-1 Friendship(桃井はるこ) 作詞/作曲
M-2 Girls be ambitious!!(Chico) 作詞/作曲
M-3 Friendship(Karaoke)
M-4 Girls be ambitious!!(Karaoke)

**■桃井はるこ／トンドルベイビー**
**c/w 英語と恋はうまくならない**
Mellow Head/2005年7月27日/LHCM-1013/1200円(税込)
M-1 トンドルベイビー 作詞/作曲
M-2 英語と恋はうまくならない 作詞/作曲
M-3 トンドルベイビー(Off Vocal)
M-4 英語と恋はうまくならない(Off Vocal)

**■PRISM ARK スペシャルサウンドパッケージ・RED**
HOBiRECORDS/2005年8月26日/ HBMS-027 /1995円(税込)
M-6 far and away ～party night (フィーリアテーマソング)作詞/作曲

**■桃井はるこ／WONDER MOMO-i～New recording～**
**c/w ONCE UPON A TIME～Fairy story～**
コロムビアミュージックエンタテインメント/2005年10月19日/COCC-15804/1260円(税込)
M-1 WONDER MOMO-i 作詞/作曲
M-2 ONCE UPON A TIME 作詞/作曲
M-3 WONDER MOMO-i (オリジナル・カラオケ)
M-4 ONCE UPON A TIME (オリジナル・カラオケ)

**■桃井はるこ／Wonder Momo-i Live tour Final Express**
ネイキッド/2005年12月19日/NKDV-9002～3/5500円(税込)
◇DISC1
M-1 もっと、夢、見よう!!　M-2 夏だ！祭りだ！スク水だ！　M-3 恋のレシピ　M-4 Let me love you　M-5 Luminary　M-6 Chuo Line　M-7 トンドルベイビー　M-8 日本ブレイク工業社歌<萬Z(量産型)>　M-9 夕街のすたるじぃ<manzo>　M-10 ブルコンワールド(店頭用)<Zman>
M-11 マイペース大王<manzo>
M-12 WONDER MOMO-i ～New recording～
M-13 Friendship　M-14 Hide and seek
M-15 ONCE UPON A TIME ～Fairy story～
◇DISC2
M-16 愛のメディスン　M-17 2001年のゲーム・キッス　M-18 Mail Me　M-19 LOVE.EXE
EN-1 アキハバラブ〈ぱふゅーむ×DJ momo-i〉
EN-2 Life is free ～momo-i live version～
EN-3 WONDER MOMO-i ～New recording～

**■桃井はるこ／ワンダー・モモーイ・ライヴ・ツアー・ファイナル〔ウィズ・バックステージ〕**
コロムビアミュージックエンタテインメント/2006年3月29日/DVD/COBC-4519～20/5500円(税込)
M-1 もっと、夢、見よう!!　M-2 夏だ！祭りだ！スク水だ！　M-3 恋のレシピ　M-4 Let me Love you　M-5 Luminary　M-6 Chuo Line　M-7 トンドルベイビー　M-8 WONDER MOMO-i New recording～　M-9 Friendship　M-10 Hide and seek　M-11 ONCE UPON A TIME～Fairy story～　M-12 愛のメディスン　M-13 2001年のゲーム・キッス　M-14 Mail Me　M-15 LOVE.EXE　EN-1 Life is free～momo-i live version～　EN-2 WONDER MOMO-i New recording～　Bonus Track BACKSTAGE

# あとがき

二〇〇六年十二月三十一日。わたしは秋葉原の「アキハバラデパート」にいた。このデパートは全国百貨店協会に加盟しているわけではないから全国共通デパート券は使えないし、今となっては周囲の高層ビルに埋もれてしまうような旧い建物だ。しかし、JR秋葉原駅に唯一直結している「デパートロ」という改札口が便利である。ここがわたしにとって特別な場所であるということは、この本をここまで読んでくださったあなたになら、十分わかっていただけると思う。そのデパートが、五十五年の歴史に幕を下ろす。今日限りで完全閉店するというのだ。

デパートの中は、「閉店」という赤字のビラで埋め尽くされている。それを見てもまだ、今日で終わりだというのが信じられなかった。「閉店」などと言いつつ、来年になったらちょこっと改装でもしてひょっこりまた営業を再開しそうな雰囲気である。しかし、聞くところによると、

この建物は老朽化が激しいため、取り壊されることが決まっているのだという。
閉店時間は午後四時。三時半にもなると、正面入り口のガラスのドアの前には今まで見たことがないくらい沢山の人が集まっていた。殆どが男性である。誰もがケータイのカメラをムービーモードにしたものや、デジタルビデオカメラをオンにし、店の入り口の方に向け、その瞬間を待ち構えていた。とても立派な一眼レフのデジカメを持っている人が何人もいたが、報道の腕章を付けた人は一人しか確認できなかった。わたしの横に友達らしき人と来ていたお兄さんは、ずっと頭の上にビデオカメラを掲げていた。そして、苦しそうに早口で「そろそろ腕が痛い、痛いわ。もう限界かも。まじで」と早口で、大きな声で言っていた。「そんな大声を出したら自分の変な声がムービーに入っちゃうのに」と思ったが、それもまたいい想い出、一興であろう。
なんだか、淋しいけど、笑ってしまう。なんともアキバらしすぎる。多分、世界中のどのデパートが閉店する時にもこんな光景は見られないだろう。閉店ってレベルじゃねえぞ。
午後四時をとっくに回ってはいたが、店内は閉店セールが開催されていたこともあってか、外へ出ようとする客の列がなかなか途切れない。店員達は一列に並ぶこともなく、バラバラと、ドアをくぐる最後の客達一人一人に深々とおじぎをしていた。列が途切れ、やっと全てのお客が出終わったのだろうか。何の前触れもなくシャッターが静かに下ろされはじめた。あまりにもあっ

けない。五十五年間の営業の幕である。

わたしは、そこで、このニュースを知った時から今日絶対にやってやろうと思っていたことを実行した。それは、閉店の瞬間、まっ先に拍手をするということである。

シャッターがゆっくりと下りていく。わたしはそれを目に焼きつけながら、力の限り、その場で手を叩いた。すると、つられて周囲の人がパラパラと拍手してくれた。思ったより拍手の音が少なかったのは、多くの人の手がカメラでふさがっていたためだろう。フラッシュの光。わたしはそのまま、最後の一人になるまで、拍手しつづけた。わたしがひとりのお客としてあの場でできたことは、それくらいしかなかった。いろんな想い出が詰まったこのデパートに、わたしは最後の「しでかし」をしたのだ。これが、わたしのここでの最後の想い出になるだろう。

それと、閉店セールの金物屋でふくろうが象られたキーホルダーを買ったことと、中の食堂でおいしいステーキを食べたこと、最後に寄った「クレープハウスユニ」ではお気に入りのポテトが売り切れで、仕方なく食べられないアーモンドチョコクレープを買い（後に弟に食べてもらった）、店内に置いてあった寄せ書きノートに「想い出をありがとう！」と殴り書きしたことも付け加えておこう。

帰り道、シャッターが閉ざされたデパートの入り口を横目に、大きな電気街口の自動改札をく

ぐる。タッチする電子音が耳に届く。明るい蛍光灯の色、だだっぴろいターミナル駅の喧騒がわたしを包んだ。
わたしは自然と、昔のことを想い出しながら歩いていた。わたしがアキバに初めて来た時のこと。毎週通うようになった頃のこと。
電気街口の改札の横には小さなトイレがあって、そのあたりは週末はすごく混雑していた。年季の入ったねずみ色のコンクリートの壁、低い天井。黄色いペンキの文字で「のぼり口」と書かれたボロボロの階段を上る。
総武線のホームへは京浜東北線のホームを経由しないと行くことができない。買い物して重たくなった荷物を持って長い階段を上ると、少し息を切らせたわたしに、まるでご褒美のように、牛乳スタンドが待っていた。わたしがコーヒー牛乳を頼むと、お姉さんが先に針がついた専用の器具で手際よく牛乳キャップを外し、素早く机の上に置く。おつりのないようにお金を渡すと、周りの大人の真似をして、無理に早く飲んだ。そして、空のビンを返すと、タイミングよくアナウンスが流れて、電車がゆっくりとやってくるはずなのだ。冷たい風がわたしの前髪を吹き撫でた。
あれから十余年。アキバも変わる、わたしも変わる。でも、変わらないものもある。幸せでい

たいという気持ち。ありのままでいたいという気持ちだ。
わたしには、忘れたくないこと、共感してほしいこと、知ってほしいことがある。それを伝える方法は色々あると思う。おしゃべりや歌や写真や演技、そして文章。わたしは今、希望でいっぱいだ。この本が、距離も時間も超えて、あなたの手の中にあることをとても幸せに思う。
ちっぽけなわたしに勇気をくれたネットで、リアルで出会った人、仕事でお世話になった方、わたしの拙い文章を本にまとめてくださった編集の吉田さん、わたしを生暖かく見守ってくれるファンの方。そして、この本を最後まで読んでくださったあなたに。

ありがとう。

……あれ、わたし、一人じゃないじゃない。やった！

二〇〇七年 元旦
桃井はるこ

著者紹介

## 桃井はるこ

■1977年生まれ。幼い頃からアイドル・アニメ・ゲームマニアで、高校在学中にパソコン通信を始める。
■インターネット日記が雑誌編集長の目に留まったのをきっかけに雑誌連載を開始、プレアイドル活動を経て、ラジオ、TVに出演。
■2000年、全曲自作詞作曲のマキシシングル「Mail Me」を発表。
■2001年、声優としてTVアニメ「The Soul Taker ～魂狩～」に中原小麦役で出演、スピンオフ作品の「ナースウィッチ小麦ちゃんマジカルて」では主演、主題歌の作詞・作曲・歌唱を担当した。
■2002年より、UNDER17として革新的な美少女ゲーム音楽を次々発表し、衝撃を与える。
■2004年のUNDER17解散後も、歌手、作詞・作曲、声優、パーソナリティ、雑誌連載と多彩なタレント活動を展開。2006年に初のベストアルバム「momo-i quolity–ベスト オブ モモーイ–」を発表。
■2007年には、自らの青春時代を描いたDVD「はるこ☆UP DATE」が発売された。

アキハバLOVE ～秋葉原と一緒に大人になった～
発行日 2007年1月30日第1刷

著者　桃井はるこ

発行者　片桐松樹

発行所　株式会社 扶桑社
〒105-8070 東京都港区海岸1-15-1
TEL.(03)5403-8870(編集) TEL.(03)5403-8859(販売)
http://www.fusosha.co.jp/

印刷・製本　サンケイ総合印刷株式会社


ISBN978-4-594-05310-9　Printed in Japan

# アキハバLOVE

桃井はるこ

～秋葉原と一緒に
大人になった～

ISBN978-4-594-05310-9
C0076 ¥1500E

アキハバ
LOVE

桃井はるこ

扶桑社

～秋葉原と一緒に
大人になった～

定価：本体1500円＋税

アキハバ
LOVE
桃井はるこ
～秋葉原と一緒に
大人になった～
扶桑社
桃井はるこ アキハバLOVE ～秋葉原と一緒に大人になった～
扶桑社
9784594053109
1920076015007
ISBN978-4-594-05310-9
C0076 ¥1500E
扶桑社
定価：本体1500円＋税
アキハバ
LOVE
桃井はるこ
～秋葉原と一緒に
大人になった～

cover photo : toru koike

cover design : mugen kanzaki

# アキハバLOVE

桃井はるこ

～秋葉原と一緒に大人になった～

扶桑社

桃井はるこ　アキハバLOVE　～秋葉原と一緒に大人になった～

扶桑社